NT$80元 HK$30元



不吐不快

銀河飛將II－

特別任務1修改篇

聖域傳說修改篇

艾薇拉II新手上機篇

幻影法師完全攻略

小人物狂想曲II完全攻略

異域之門初期攻略&地圖集

活用EMS

電腦動畫繪圖教室

遊戲獵人

UNDERWORLD
星際爭霸戰
大戰略
春秋爭霸傳
激情誘惑
PLANET'S EDGE



歷史上的今天將因為你而改變



38

1992年 • 5月號

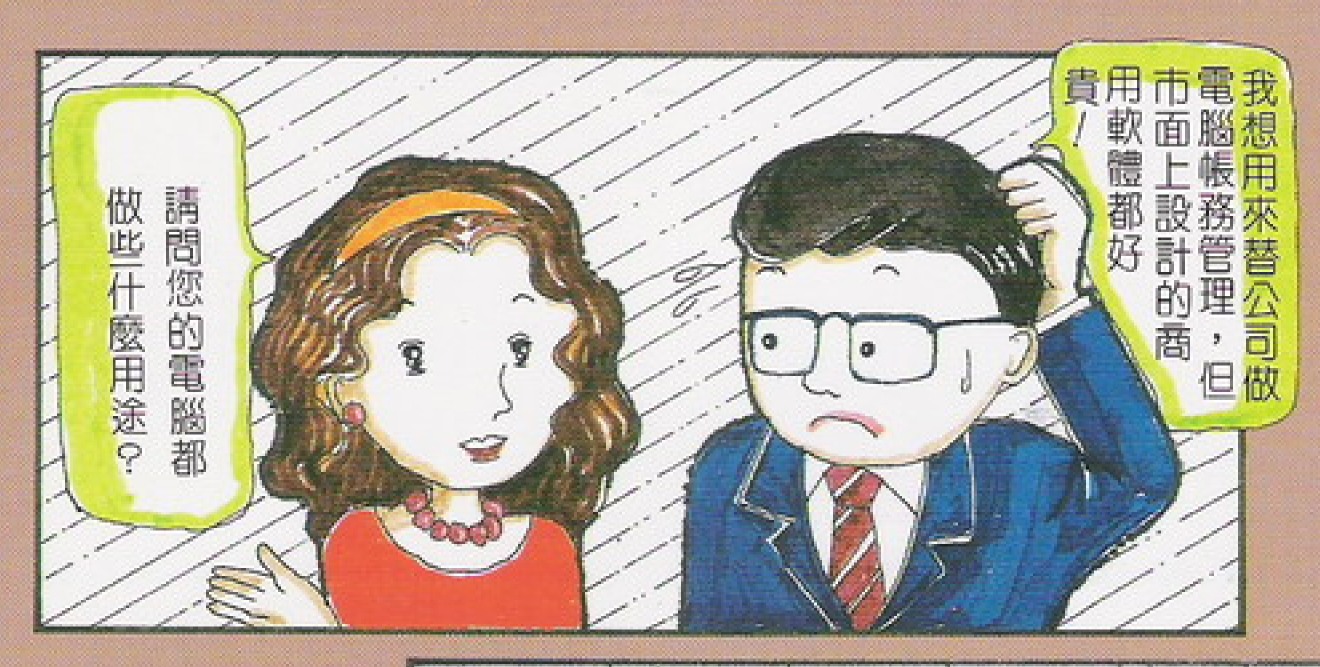
全新 粉墨登場





亞洲套裝軟體系列

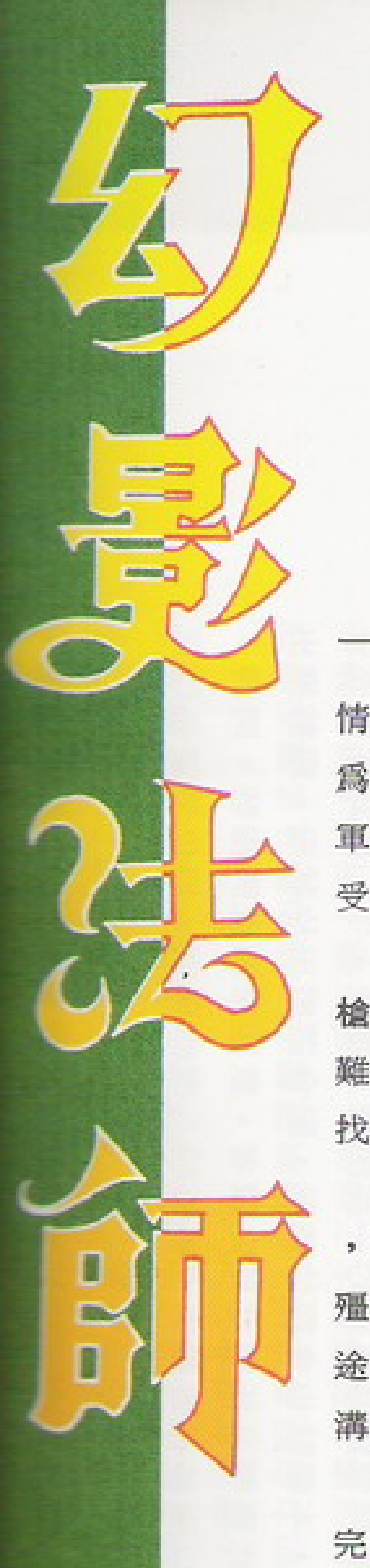
倉庫管理大全／現金收支管理系統／個人資料管理系統／進出貨帳目管理系統／行銷客戶管理系統／買賣業管理系統





花小錢做大事業





抹不掉黑暗之后魔掌统治的陰霾
揮不去惡龍大軍殘忍追擊的恐懼
一羣難民及正義的長槍英雄該往那兒去？



一個值得慶祝的夜晚………一批剛脫離奴隸生涯的人們正狂歡著，互相慶幸著自己的〞重生〞，但事實上情況卻不是想像中那麼好！黑暗之后不會甘心失去這批頗爲〞耐用〞的奴隸，而〞暫時〞被長槍英雄關住的惡龍大軍也將突破那薄弱的防線，進行它們殘忍的屠殺。腹背皆受敵，只有向前方未知的荒原邁進，總比坐以待斃強！

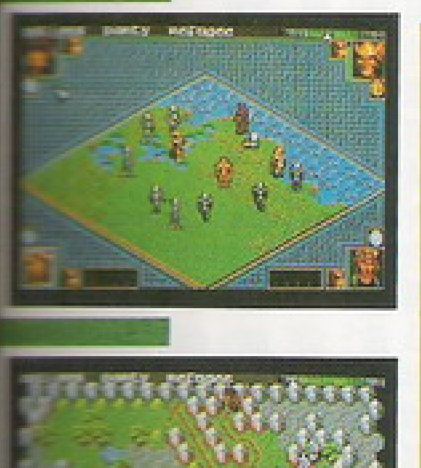
依著各人獨特技能、力量及互相情感關聯，由十名長槍英雄中挑出四名冒險成員，爲難民們開道。除了沿路爲難民們找尋臨時休息所，食物外，最主要的是搜集線索，找到眞正能安養天年的〞樂土〞。

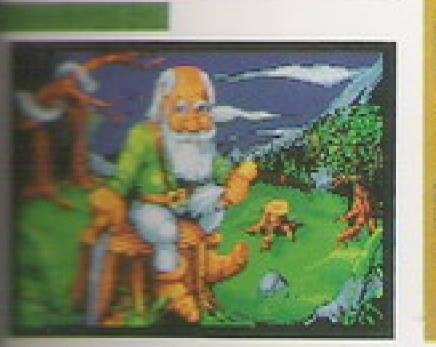
故事的舞台放在冒險家的〞聖地〞——克萊恩大地，地形詭秘，崎嶇複雜自不在話下。除了必須應付龍人、殭屍、巨魔等一堆嗜殺的怪物，還得隨時的說服耐不住旅途勞苦、想回頭走的難民老爺們，並與難纏的難民領袖們溝通你的〞理念〞。

這是個融合角色扮演遊戲的特色的冒險創作，讓你以完全不同的全新感受進入DRAGONLANCE的遊戲世界！

★以下拉式選單及移動游標控制一切動作
★全新3D斜角畫面
★具自動戰鬥功能
★所有場景與螢幕等大
★法術更多變化
★你可以在各方面，甚至即時戰鬥中完全操控四名成員

機　種：IBM PC AT
記憶體：640K
顯　示：單色/CGA/EGA/VGA
操　作：鍵盤/搖桿/滑桿
類　型：角色扮演
片　數：1片(1.2M)
售　價：NT$ 230元
☆支援魔奇音效卡、聲霸卡、MT-32
☆需硬碟




編輯室報告

Hello　!各位好：

首先跟各位報告一個好消息！**軟體世界雜誌**從五月號起變爲全書彩色，頁數增加爲一百二十頁，再也不用忍受黑白的世界了。

在國內報導專欄內，〞大家一起做環保〞期望能喚起國人的環保意識，我們唯一的土地一地球，已開始向我們求救了！我們除了拯救地球外，也需自救，把我們的良心及公德心找回來，否則到我們救不了地球時，又有誰救得了我們呢？

休閒軟體的功能現已進入多樣化的時代了，除了娛樂外，更有醫學、模擬飛行訓練、打字訓練……等等之外，近來更推出更精緻的親子休閒軟體，**軟體世界**更將之應用在兒童燙傷心靈復健上。此次**軟體世界**與中華民國燙傷基金會在兒童節合辦一個專爲被火紋身的小孩所舉辦的特殊兒童親子營，以*童話天地*這個遊戲帶領這些兒童走進一部活的童話故事書裡，以達到寓教於樂之目的。

本期新增專欄**遊戲衛星台**爲各位報導上個月份市面上所出的新遊戲，此專欄之功能爲提供各位讀者各公司的出片動態，文章內容由各軟體出版公司提供，各遊戲的好壞本雜誌並不作評論，因爲這是見仁見智且非常主觀之問題，評定一個遊戲的好壞似乎有失客觀性。

戰情室由本雜誌駐美特派員*亞佛列德*，在美國爲各位讀者報導國外遊戲最新動態及其他報導，*亞佛列德*也特別爲各位讀者準備幾道大餐，到各遊戲出版公司走訪一些熱門遊戲的作者，*魔法門Ⅲ*作者專訪即是第一道菜，讓國內的玩家在與遊戲作者鬥智之餘，也能一睹這些熱門遊戲作者的風采。

不吐不快提供給各位一個「發洩」的地方，將長久以來積壓在心中與各遊戲、雜誌有關之不滿或快樂，「吐」出來與各位讀者分享，也藉此減輕您的「病情」，歡迎各位讀者踴躍來「吐」。P.S.禁止吐口水！

GAME 林秘笈的宗旨是在遊戲剛推出之際，提供心得、初期冒險、提示及新手上機篇供各位玩家參考，希望此專欄能夠解決各位玩家在剛展開冒險時遇到的一些困難，儘快上手，如此才能充分享受玩遊戲的樂趣。對於一些重量級之遊戲，本雜誌也會評估情況，配合遊戲出片狀況，超前推出相關文章，以服務「急驚風」級的玩家，對此專欄有任何意見之讀者，歡迎來函批評指教。同時，本雜誌也儘量在同期刊登相同遊戲之攻略，以服務在遊戲中卡得胡說八道的玩家，但也希望各位玩家只有在眞的無法解決問題時才去看攻略，以免失去很多樂趣。

遊戲評析專欄名稱自五月號起更改爲***遊戲達人***。本雜誌對此專欄之立場是站在只對遊戲作評析，爲各位讀者介紹遊戲的內容及優缺點，供各位讀者參考，所以本雜誌不對專欄內介紹之遊戲作評分，以免誤導讀者。也歡迎文筆流暢、能夠以客觀的角度評析遊戲的讀者來函應徵此專欄之特約作家，錄取後享有之權利不輸攻略特約作家喔！請把握機會。

有鑒於很多讀者雖然遊戲玩得非常多，功力也非常高深，但對軟硬體的一些知識及常識卻所知不多，空有價值數萬元之電腦配備，卻不知如何讓其發揮最大之功效，甚爲可惜！所以本雜誌特別推出***硬體世界***專欄爲各位讀者充實硬體方面之知識，一方面也配合一些功能強大之軟體，讓您的電腦如虎添翼，玩起遊戲來更加帶勁。也希望對軟硬體熟悉之讀者踴躍來稿，讓我們一起將讀者的硬體功力提升，發揮電腦眞正之功效。

本雜誌爲了服務愛樂者，特別聘請亞洲唱片做詞作曲家胡禍和先生爲各位魔奇音效卡愛用者，開闢一新專欄—***音樂教室***，爲各位教授作曲方面之技巧。在聽了這麼多遊戲配樂及流行歌曲後，是否自己也想來寫首歌炫耀一下？但礙於樂理知識缺乏，做出來的歌曲總是慘不忍「聽」……沒關係！只要來參加我們的音樂教室，保證讓您信心大增。

電腦動畫已是現在的熱門話題，不管在廣告、電腦、遊戲，都非常吃香。在軟體世界出版了D-ELUXE PAINT II EHANCED繪圖軟體後，本雜誌爲服務喜愛塗鴨的讀者推出一新專欄—***電腦動畫繪圖教室***，教各位電腦繪圖技巧的應用，希望各位有所成後，加入國人自製遊戲軟體的生力軍，讓我們的世界更多彩多姿！

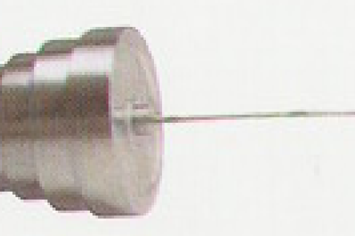
在下期中，本雜誌將再新增另一專欄—***問題診療室***。歡迎各位讀者如有與雜誌或遊戲之各類型問題，歡迎來函詢問，本雜誌將在本專欄爲各位讀者「診療」，除了先回信外（請附回郵），也會將您的問題在雜誌中刊出，以服務與您有相同問題的讀者。

來信請寄到：**高雄市郵政28之34號信箱　軟體世界雜誌社　收**

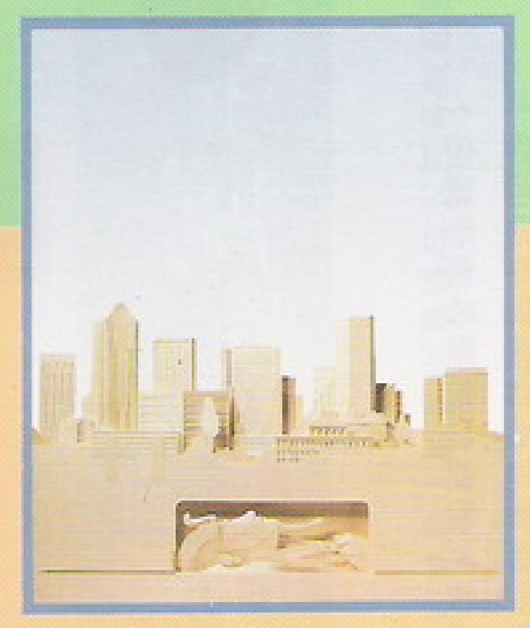
籌備以久之魔法門Ⅲ攻略本由於資料蒐集不易，在雜誌截稿之際，魔法門Ⅲ攻略本製作正在如火如荼的趕工中，相信在五月份時一定能與各位讀者見面。攻略本裡面的資料會詳盡的令你爲之瞠目，而且也適用於玩英文版的玩家哦！關於攻略本更詳盡的介紹請看第74頁；有意成爲訂戶的讀者也需注意此頁，錯過優待的機會可是會讓您跳腳的喔！

現在，就請您慢慢品嚐我們爲您準備各道佳餚吧！





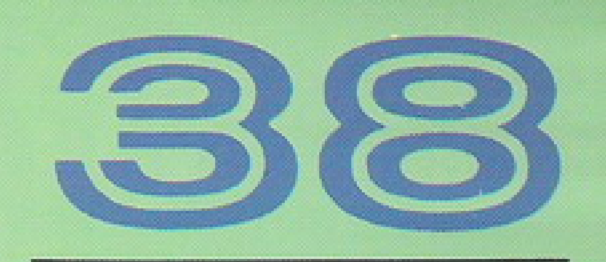




封面故事

人類的文明從無到有，從石器時代到核子時代。而今，古埃及文明已經久遠，古巴比倫帝國已不復存在。看哪！你所熟悉的文明都已經在歷史洪流中逐漸消失。

現在，歷史上的另一個文明，將由你來開創。想在人類歷史中寫下輝煌的一頁嗎？敬請期待一個眞正屬於你自己的—文明霸業。





GAME林秘笈

遊戲攻略

遊戲獵人

硬體世界

中華郵政南臺字第525號執照登記為雜誌交寄
行政院新聞局出版事業登記證局版臺誌字第8603號

發行人兼社　長／王俊雄
總　編　輯／李初陽
主　　編／陳　道
編　　輯／
沈懿慧、陳禮英、陳婉君
曾昭奇、廖鴻惠
資料處理／曾玉琴
美術主編／呂淑瑛
美術編輯／
郭美玲、葉秀娟、陳揚隆
劉信良、李漢成
編輯支援／
王美玲、林淑敏、柯志祥
謝政憲、劉　瑋、王淑美
楊淳妃
美術支援／
林殷熙、黃文鵬、孫榮隆
李孟花、郭淑芬、林慧玲
中打支援／楊靜怡
特約作家／
吳謙諒、李莉莉、陳宗甫
涂國振、黃振倫、郭宗勳
朱學桓、卓挺然、鍾凱文
駐美特派員／亞佛列德
發 行 所／
軟體世界雜誌社
社　址／
高雄市三民區民壯路63號
聯絡信箱／
高雄郵政28之34號信箱
法律顧問／
遠東法律事務所
陳錦隆律師
內文打字／
長興中文電腦雷射排版公司
照相打字／
佳美電腦照相打字行
創意電腦照相排版公司
製　版／
聯伸彩色印刷製版公司
印 刷 所／
共同文化事業股份有限公司
臺南市新和路10號

中華民國78年4月8日創刊
每月8日出刊

如來金剛拳傳奇

第二屆金磁片—優勝作品請您接招

窗外、濃黑如墨的夜色，窗內、燭光搖曳著兩個人影。一似入定之仙道，另一爲約莫二十來歲的小伙子。仙人已圓寂，而那小伙子正爲師父———一代武學宗師張三丰的遺言激盪不已……

「二十年前，白魔教趁國勢動盪、人心不安之際大舉入侵中原，武林正義之師推凌沖夫婦爲首，將魔教妖眾殺得抱頭鼠竄，大快人心！不料在武林正重見一番新氣象時，凌沖夫婦卻遭魔教餘孽暗算，雙雙命喪黃泉。唉！他們於臨終前將你——凌雲託付於我，如今魔教再興，窺伺中原沃土，你必須繼先嚴慈遺志再退魔眾。師父將傳你半璧地圖，你再至河南嵩山少林寺覓得另半璧，雙圖合併，蓋世之『如來金剛拳譜』即現。找到拳譜並練成神功，了了師父一樁遺願。你的功力尚淺，須藉神物助功力大增，舍利子是練功之寶，是否有緣獲得，就看你造化了，好自爲之，莫忘家仇！」

突然九天一聲驚雷，仙魂已雲遊四方去了……。

凌雲該何去何從？他能獨力面對滿艱險的漫漫江湖嗎？

各位玩家，預備接招！千呼萬喚、眾所矚目之下，**如來金剛拳傳奇**終於出爐了，這是個帶有濃厚俠義傳奇的遊戲，全劇背景囊括江西、河南、四川、青海四省，其中可造訪武學聖地「少林寺」，進行一項尋經、闖關、解八卦謎的任務，另外在各省也有許多很特殊的事必須去做。





從開始行走江湖的一路上，玩者所扮演的主角凌雲，將會遇到許多〞磨難〞：山賊、扒手、地方惡霸、甚至魔教爪牙，大概是增加江湖歷練吧！當然沿路也會遇見奇人異士及黔首小民給予幫助。不可避免的，你也得跟衙門、酒樓、當舖、賭坊打交道。遊戲場景充滿前所未見的純中國風味。

遊戲畫面考究古代江湖百態，無論是VGA256色或是單色的畫面，都相當的細緻逼眞。操作十分簡單，按ESC鍵即出現選單，你可以選擇〞物品交給〞、〞交談〞等選項，而戰鬥場景則類似任天堂的動作遊戲，以左右兩人對打並以長條狀的生命值遞減來決定生死，出掌、正踢等攻擊招數也以九宮鍵盤標出，玩者只要抓對竅門，擒敵便如探囊取物。

一些頗具巧思的設計，如硬闖少林「藏經閣」的迷陣、機關及水遁尋經、誤入魔教總壇等機關都挺新鮮。數十首樂曲支支動聽，蘊涵純中國風味。

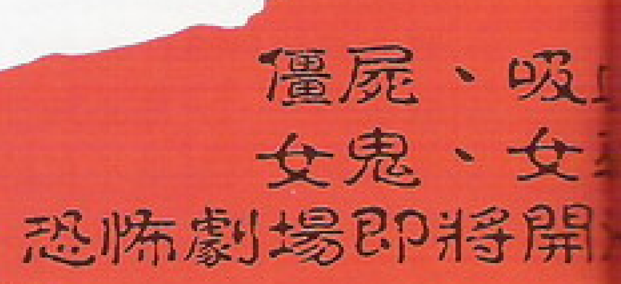
你是否一心嚮往古代俠義之士的傳奇故事？這個遊戲將帶您進入眞正屬於中國人的傳說！

機　種：IBM PC　AT
記憶體：640K
顯　示：單色/VGA
操　作：鍵盤
類　型：動作冒險
片　數：1片(360K)＋3片(1.2M)
售　價：NT　$300元
☆支援魔奇音效卡





恐怖



嗨！各位勇士，我是艾薇拉，一個令你們無法抗拒的女人。上回在古堡禁地那兒辦了次驚魂之旅後，撈了一筆！我回到好萊塢，開了家黑寡婦製片公司，架起了一座座恐怖場景，讓大家領略我體內潛在的「搞怪」天分。沒想到豔名遠播，倒把一些眞的怪物給招惹來了，唉！它們把我擄了去（還好不是當壓寨夫人！），霸佔我的公司又殺了我一堆職員，弄得整座攝影棚鬼影幢幢、陰氣森森。各位勇士們，你們願意救我嗎？願意救我的公司？事成之後，我可能以身………。

本遊戲爲古堡禁地的續篇，故事仍在艾薇拉這一身「茶煲」的女人身上打轉。與第一代不同的是，玩者此次可在替身演員、私家偵探、程式設計師及特技人員中挑一個角色扮演，而蘊藏未知恐怖及驚魂氣氛的場景達4000多個，除了員工辦公室、各化粧道具間外，玩者還必須提膽探訪地下墓園、血腥小敎堂、鬧鬼華屋及充滿蛇虺蟲怪的洞窟，每一扇門後幾乎都有令人悚慄、不知由那兒冒出的「東西」存在，當一顆面目全非的人頭，於螢幕一陣黑暗後忽然一股腦「倒」出來，那感覺眞是……噁心＋嚇死人！

共有 700 多種的武器、物品及工具可供使用，玩者可以拿出「魔鬼剋星」的精神加上「馬蓋先」的本事，將各項手邊可得的物品加以拼湊運用。





劇場

艾薇拉II

向你說哈囉
你道晚安
夜的主角——是你

戰鬥場景完全以逼眞動畫表現，數百種來自各空間的怪物將與玩者面對面搏擊。

在第二代中，玩者不必一一尋找幾乎看不見的「引子」，到處捉蛛、甲蟲去調製法術。除了提供魔法書（這是艾薇拉對你的「遺愛」），列出各法術配方，還可免配方、無限量、免費供應兩種十分有用的法術。其他法術配製也變得十分簡單，而且隨時隨地可以製造。

每一分鐘，你都必須處於備戰狀態，此次的身體狀況分別以雙手、雙腳、軀體、頭的點數表示，將完整的生命値分配於各部，方便玩者查看目前各部狀況，並可「手傷醫手、腳傷醫腳」。

全部指令皆以圖像方式操控，而鬼魅般的敵人行蹤及玩者進行遊戲時的心靈狀態，也能由左下角的感應器中看出。伴隨劇情高低起伏的異樣音效，更增加了這攝影棚的恐怖氣氛。

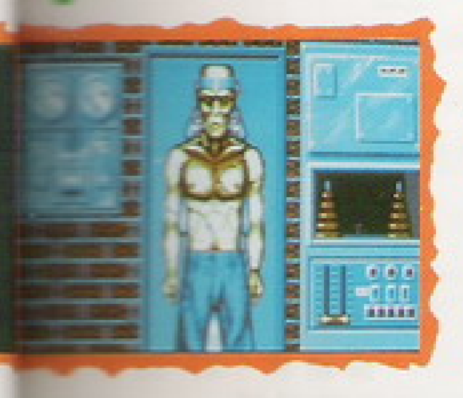
根據艾薇拉不時的以魔法現身告知，原來是一隻三頭妖怪主謀幹下這樁好事。勇士們，你們願意爲艾薇拉趕走這一卡車的怪物，向冥界挑戰嗎？

機　種：IBM PC AT
記憶體：640K
顯　示：VGA
操　作：鍵盤／滑鼠
類　型：冒險
片　數：3片(1.2M)
售　價：NT$ 300元

★支援魔奇音效卡、聲霸卡、MT-32

★需硬碟

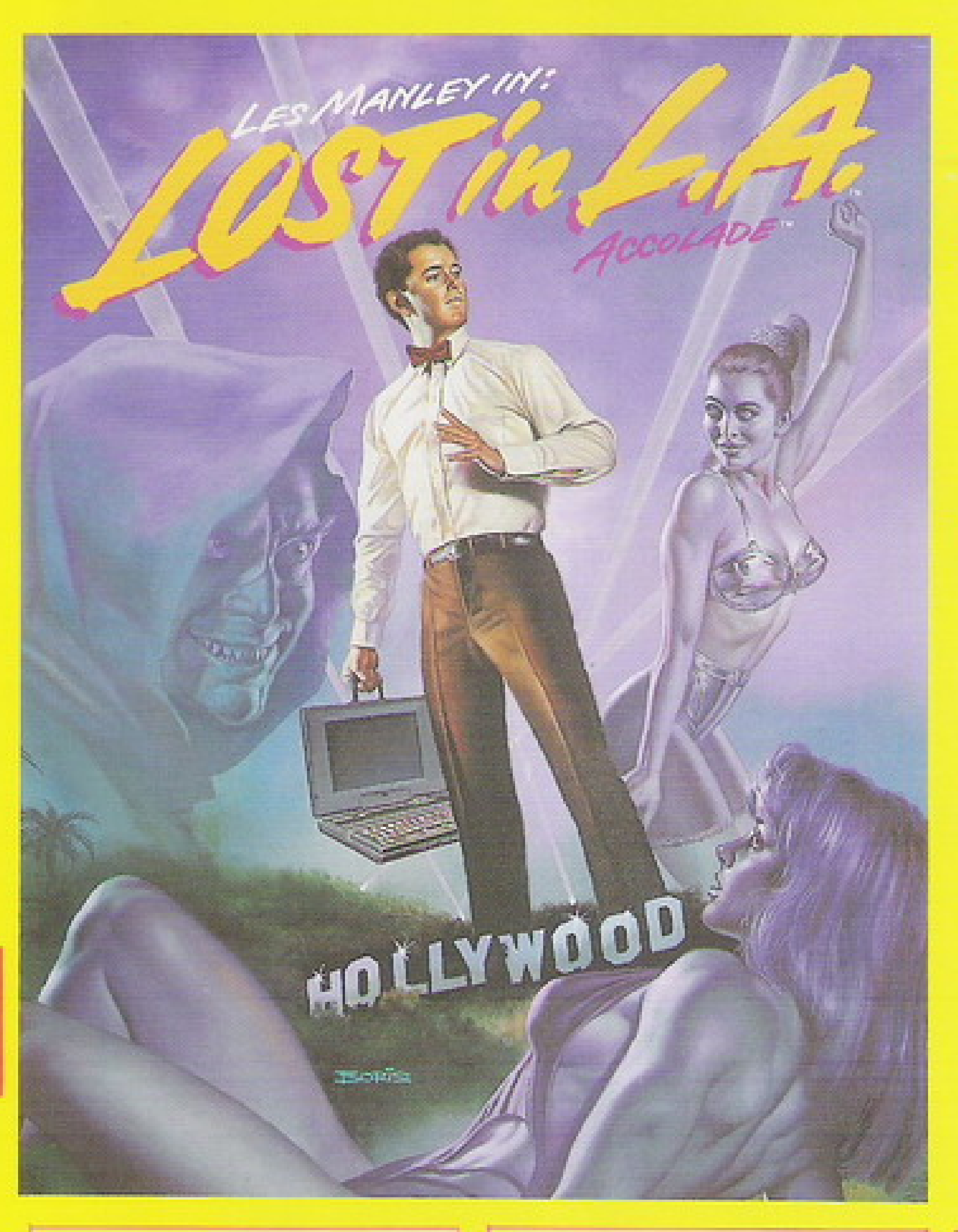
ELVIRA II The Jaws of Cerberus





"她赤裸地站著，

比佛利山的月光輕灑在她汗濕的身體上！



陽光、海灘、比基尼

好萊塢的一切正熱情沸騰！

但明星們卻相繼離奇失蹤！？

是誰搞的鬼？

⊙完全眞人演出＋VGA 256 色畫面

畫出來的人物結合〞眞材實料〞的眞人一起演出，場景皆模仿好萊塢實景。你可以走在好萊塢大道上，享受各種好萊塢風情，與滿街溜冰的比基尼女郎搭訕，向街頭賣唱、流浪的人打探線索，看女子泥漿秀、到快速沖印連鎖店和凱文科斯納、瑪丹娜等〞大明星〞合影留念，跟慕名而至的觀光客瞎掰，甚至現場參觀MTV 錄影及參加名人的豪門夜宴。256 色的細膩畫面，讓你有接觸眞實，好像看了場電影動畫的感覺。

⊙人物對話幽默，笑料百出

主角的吹牛功夫及插科打諢的本事堪屬一流，玩者可慢慢"體會"。

⊙推理緝兇過程精彩

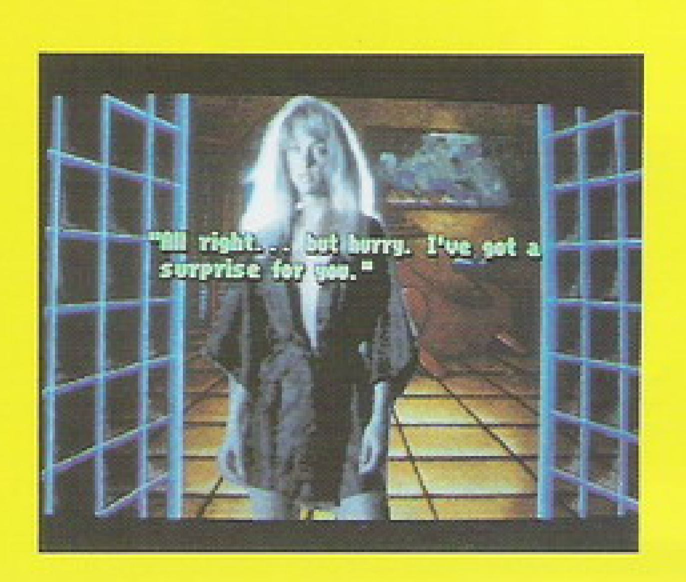
遊戲安排許多意想不到的獲得線索方式。主角以最新科技查案之餘，還將發現驚人的內幕及大爆冷門的意外結局。

⊙好萊塢式的動聽樂曲

音樂隨著劇情起伏發展，走在購物街，你會有麻雀變鳳凰的感覺，踏進恐怖製片廠，也會有猛鬼出閘的悚慄！

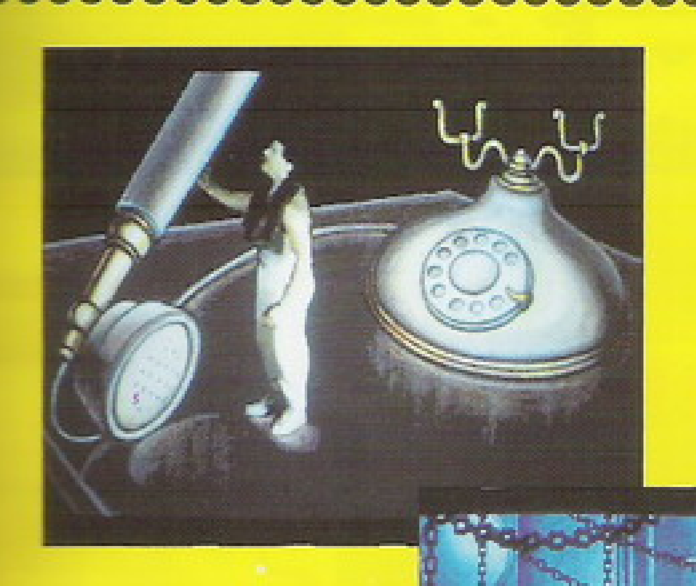
⊙指令改頭換面，不必鍵入英文訊息

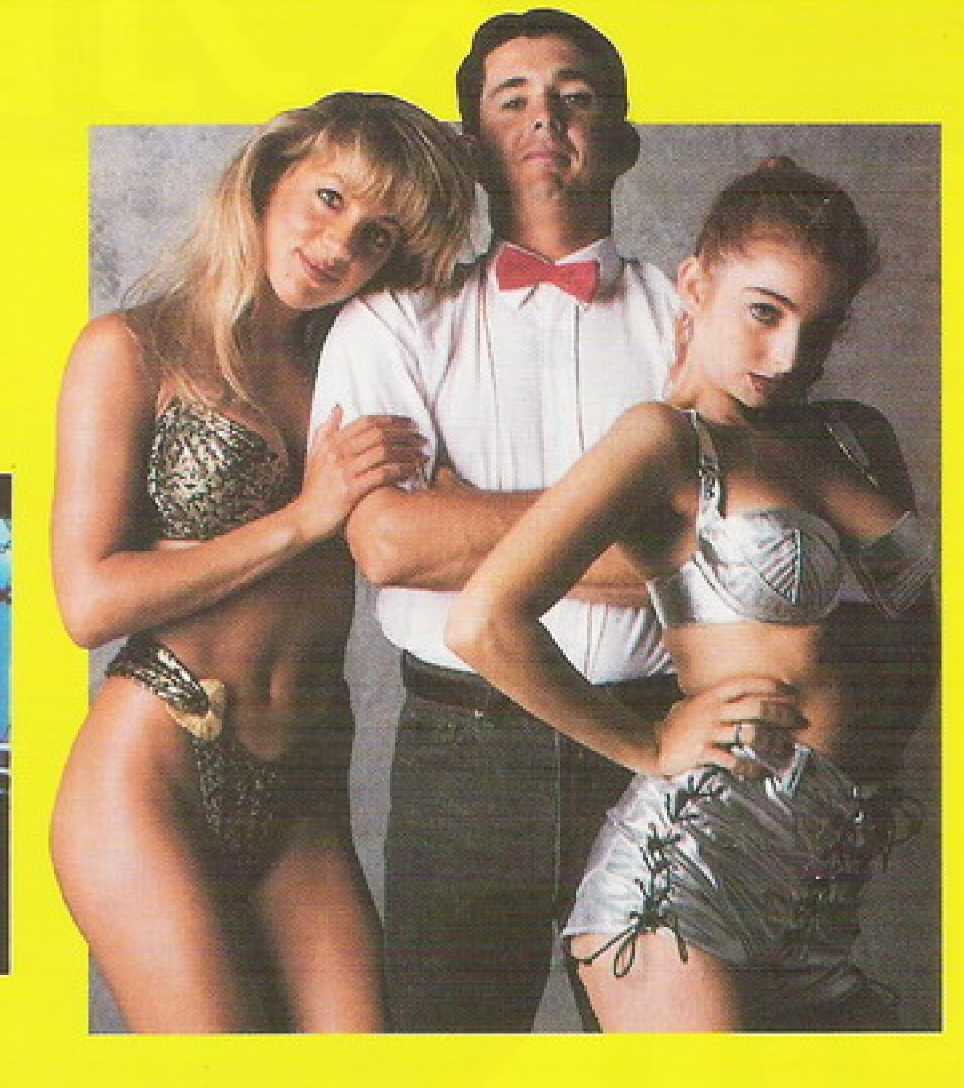
苦苦的思考及組合動詞名詞，以便操作人物一舉一動的時代已被淘汰，取代的是完全以游標控制及很方便的下拉式選單。在游標移至某人某物上，即出現相關的動作符號，選定之後，還出現簡易的選單，供玩者挑選欲執行動作或查看相關資料。在任何緊張情況下，玩者皆可以從容操作說話、拿取、開門等指令，不會手忙腳亂。



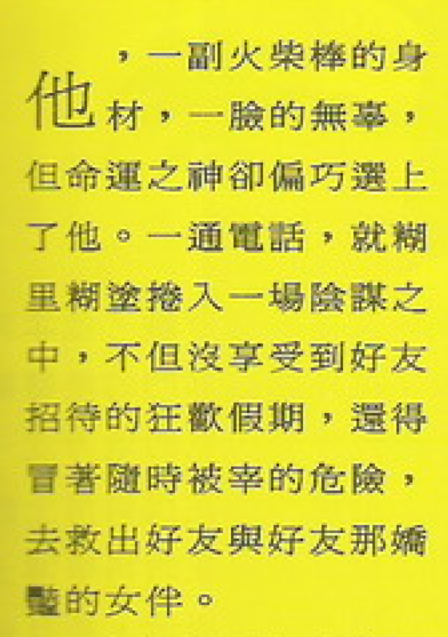
ACCOLADE

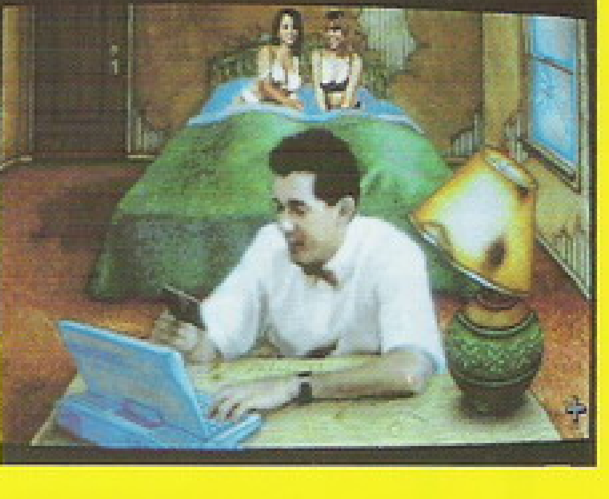
機　種：IBM PC AT
記憶體：640K
顯　示：VGA
操　作：鍵盤／滑鼠
類　型：冒險
片　數：4 片(1.2M)
售　價：NT $380元
☆支援魔奇音效卡、聲霸卡、MT-32
☆需硬碟











小人物狂想曲
—名人失蹤記—

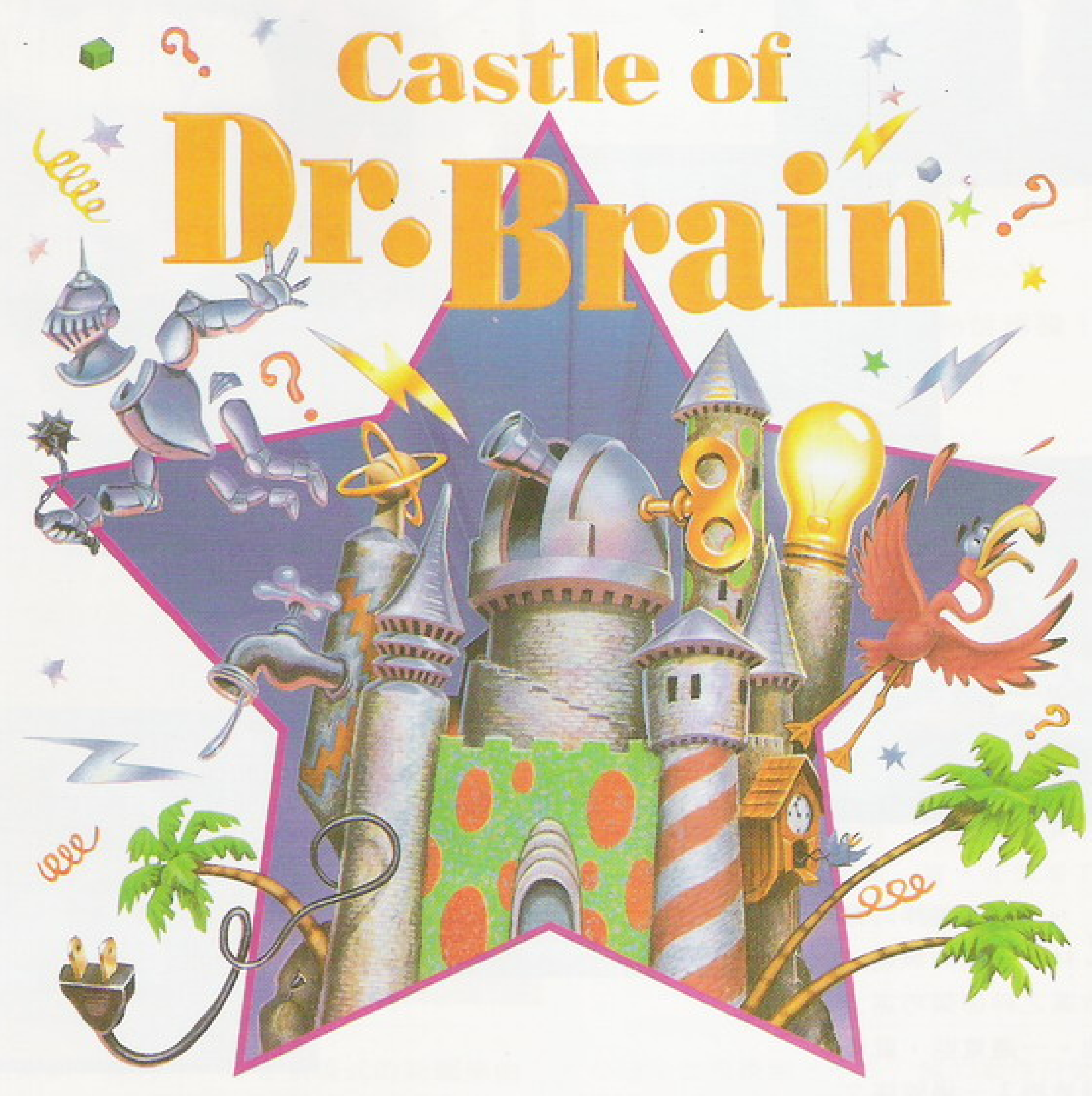
他，一副火柴棒的身材，一臉的無辜，但命運之神卻偏巧選上了他。一通電話，就糊里糊塗捲入一場陰謀之中，不但沒享受到好友招待的狂歡假期，還得冒著隨時被宰的危險，去救出好友與好友那嬌豔的女伴。

好加在不知上輩子積了那條陰德，在追查幕後主嫌的一路上，不但享盡了眾美女的熱情〞款待〞，還過足了偵探、推理的癮，甚至還被人慧眼識英雄，誤打誤撞成了〞最有潛力〞的新偶像。My God！你願意委屈一下，與他共享不盡豔福及無窮的冒險樂趣嗎？



天才智多星

怪腦博士出奇招●萬能助手本事高●各顯神通誰怕誰●歡迎你來走一遭



吾乃一窮二白之一介遊民是也！到處〝化緣〞已有一番時日，眼見已至山窮水盡。忽見怪腦博士誠徵助手之「啓事」，當下內心一陣天人交戰，在肚皮的「大聲」抗議下，我來到了城堡前………

沒想到博士連開門都懶得動手，設計了一道關於「記憶力」的關卡，讓丈二金剛摸不著頭腦的面試者先吃了個〝閉門羹〞，還好我靈機一動，很技巧的進了門。

一條陰森的迴廊，幾道看來頗怪異的門，我伸出手，顫巍巍推開每一道門，原來這一扇扇門後是關於「數學」的考驗，有四則運算、組合數學，拼圖等問題。

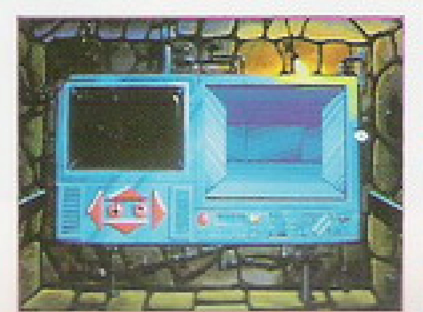
接著，一個垂頭喪氣的人走了出來，看來是被判〝出局了〞。我忙向他討教些提示，以下便是他的經驗談：「除了記憶力，數學外，你還必須通過時間計算、電梯迷宮、組合怪怪機器人、電腦基礎程式設計、拼圖、解字謎、邏輯推理及天文學九種考驗，並拿到證明，才能進到眞正面試地點，這城堡亂邪門的是機關特別多，而且考驗無所不在，舉凡你看得見的地方或一些盒子、抽屜中都暗藏有玄機。最難的是在找到博士辦公室後，竟然還不能馬上見到那世界最瘋狂的科學博士，氣得我……，不過，還好可以隨時使用提示，並且可任意調整初學（Novice）、標準（Stanndard）及專家（expert）三種等級，各項考驗的說明也挺詳細的。絢麗的3D立體手繪畫面，可眞是令人目不暇給，唉！我就是貪看畫面，又對那搖滾式的動感樂曲太過入迷，才在緊要關頭，栽了觔斗！可憐，又得回家吃開水泡飯囉！拜拜！」

冷汗直冒的我，內心又是一陣天人交戰！我該不該往前走？你來爲我做個決定吧！ OK?

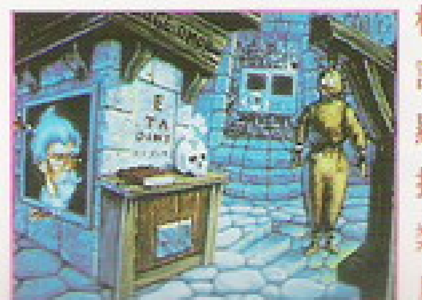
☆支援魔奇音效卡、聲霸卡、MT-32　☆需硬碟

機　種：IBM PC
記憶體：640K
顯　示：VGA
操　作：鍵盤／滑鼠
類　型：智育
片　數：8片(360K)









PC史上最厲害的腦力激盪 最開放的眼力震撼

四川省 II



PS 在患有〃鍵盤恐懼症〃的一羣人士靜坐抗議下正因選擇美女圖而鼻血大噴的作者，於送醫途中毅然決定造福人羣增加滑鼠操控

強片預告

- 關數多達20關
- 各式魔法花招百出
- 還有小家碧玉、大方靚女等各式漂漂美人兒把守各關





秦失其土　天下共逐
在劉邦揮軍攻入洛陽後，
秦始皇一手創立的秦帝國時代便劃下了休止符。
但歷史的巨輪仍然繼續轉動，秦帝國崩毀後，
分崩離析的中原沃土，
勢必再產生一位重整大統的霸主！

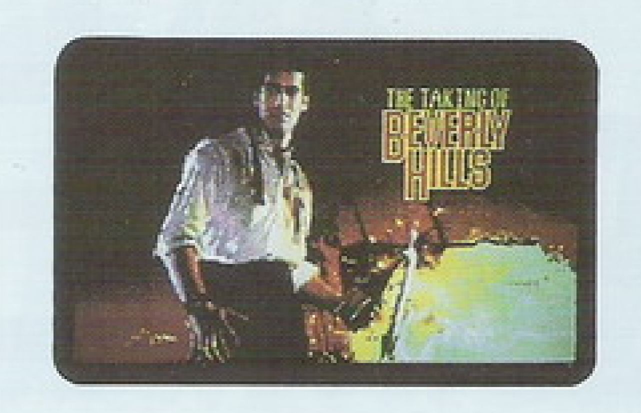
漢王劉邦在幾經波折後被流放到偏地漢中，面對著幾乎控制中國大半江山的西楚霸王項羽，誰是霸主的大勢似乎已經抵定，但他會就此放棄一統天下的雄心嗎？遊戲中玩者扮演的是孤立無援漢軍，在面對強大的敵人項羽時，能否突破重圍，進而與之抗衡，爭霸天下。玩家可以以軍事力量攻城掠池，亦可以用外交手段攏絡意志不堅的太守，全新的戰爭模式，如何從逆境中反擊就看你的手段了。

歷史掌握在慾望者之手
如果您也有統一江山之野心
切勿與本遊戲失之交臂！



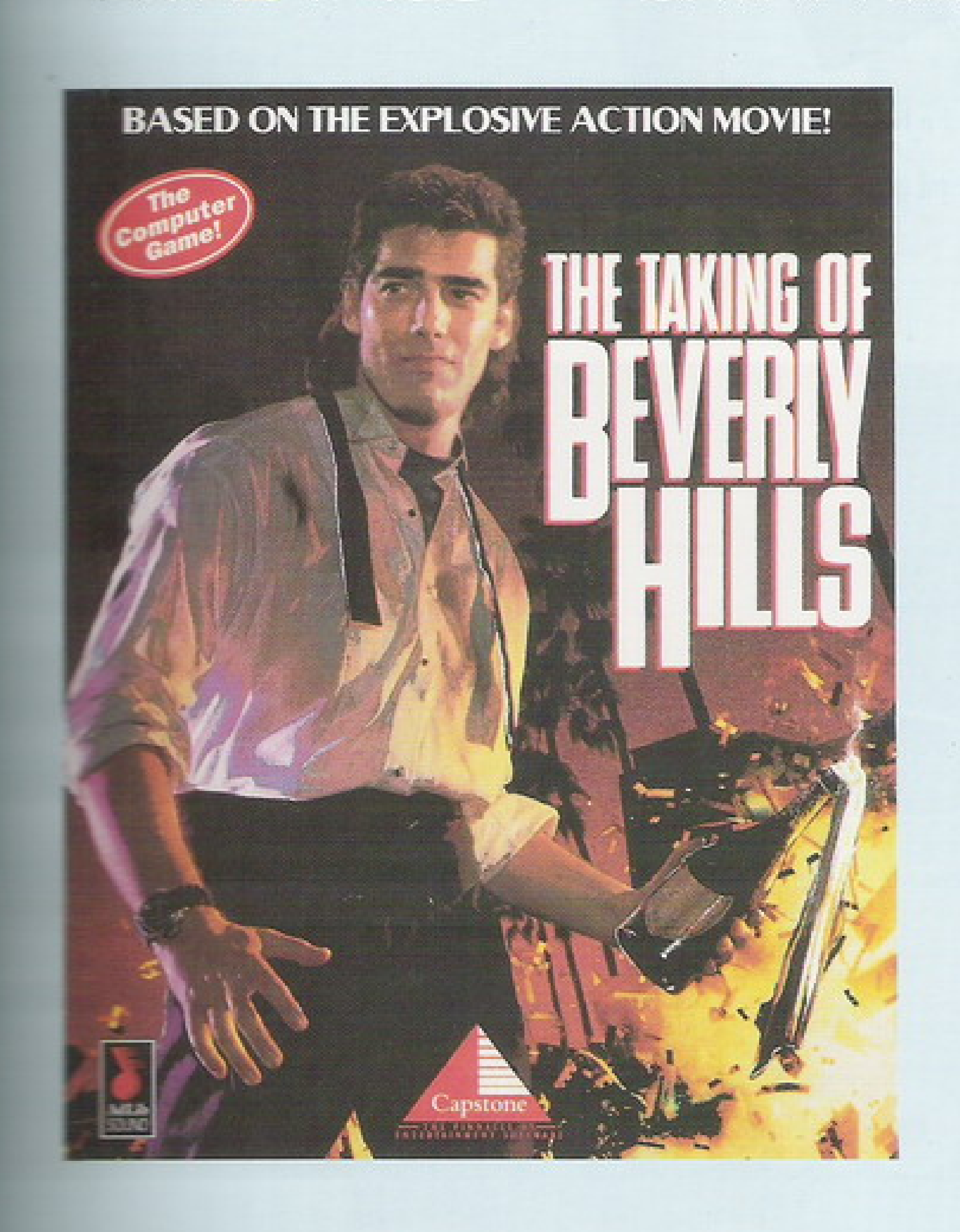
攻佔 比佛利山莊

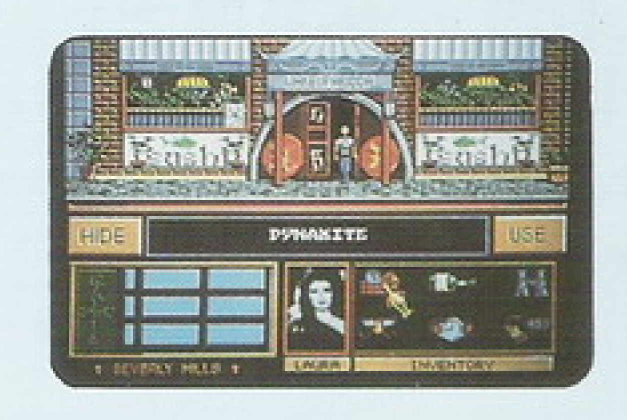


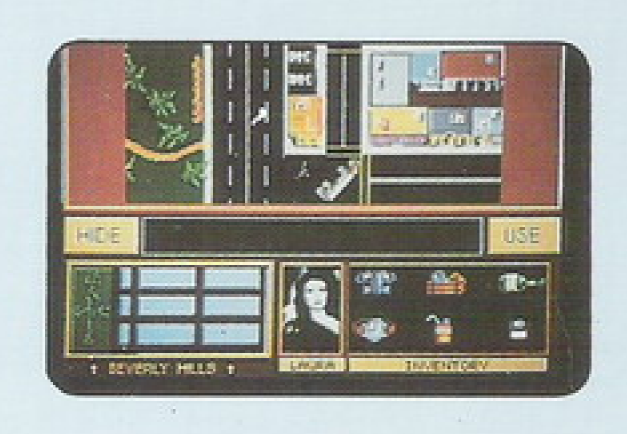


砲手，一名身價百倍的美式足球明星
在剛要與新女友蘿拉有「進一步」認識時
誤蹈這天大的陰謀中
女友，不幸被劫走！
自己，差點被做掉！
幕後策畫的人竟是………*億萬富翁馬特森*

比佛利山莊
一個處處珠光寶氣的獨立世界
是享樂主義者的天堂
也是一群恐怖分子覬覦的目標………







一場硬生生的都市叢林戰

完全與電影相同的火爆劇情

都市叢林戰即將開打

他的目標不只是貪婪的想搜括整個比佛利
還有一幅價值不菲的壁畫，原因？不明！







大你的眼睛！



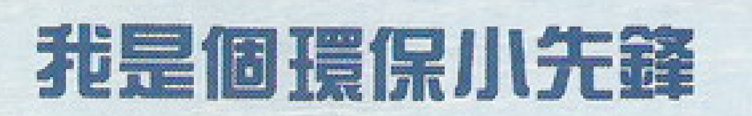
Falcon 3.0

捍衛雄鷹 3.0



出片日期　請密切注意







現在要告訴你們
一個很棒、很溫馨的故事
那是發生在深不可測的
美麗海底世界
一段關於我及
可愛海豚朋友的英勇事蹟

ECO QUEST

在湛藍、深幻如夢的浩瀚海洋中

我交了各式海底朋友
打敗了爲非作歹的海底壞蛋
解除了海底生物的生存窘境
並拯救了海底王國的守護神
——鯨魚王Cetus
更體會了環保概念的重要影響
及生命的眞諦

這是一段美妙且極具教育意義的冒險
歡迎您和我一起遨遊海底世界！



強片預告

Le Chuck's Revenge

MONKEY ISLAND 2

猴島小英雄

——里察克的復仇

別"猴"急

再等一陣子就出片了！

猴島小英雄到底要什麼寶？

鬼船長到底復那門子的仇？

答案都在一本最精彩、製作最棒的

彩色攻略單行本中

為使您享受猴島小英雄的完整風貌!!

P.S. 遊戲還附贈有馬蓋先萬用刀哦！





1992年4月份新GAME

本台報導：

本專欄之新Game資料由各遊戲出版公司提供，本雜誌僅站在公平公正之立場，如數刊登，不對任何遊戲表示意見。此資料僅供參考用，出片日期如有變動，則以各遊戲出版公司爲準。

攻佔銀河帝國 AGE（立東）

在凱撒星的同事黛兒突然離奇的失蹤了！！你駕著一艘反重力自動化裝甲小艇四處搜尋著。沒想到，表面上和平寧靜的凱撒星，實際上卻是危機四伏……。

機　種：IBM PC AT（需硬碟）
音　效：Ad Lib/聲霸卡/MVP介面卡
操　作：搖桿/滑鼠（必備）
類　型：模擬冒險
記憶體：512K
顯　示：VGA
保　護：密碼
售　價：260元



暴風帝國 STORM MASTER（立東）

面臨著元首被暗殺，全國一片混亂的惡劣局勢，身爲七人執政團召集人的你，如何重整凋蔽的民生經濟，建立情報網，設計新式飛艇，擊潰虎視眈眈的邪惡鄰國呢？

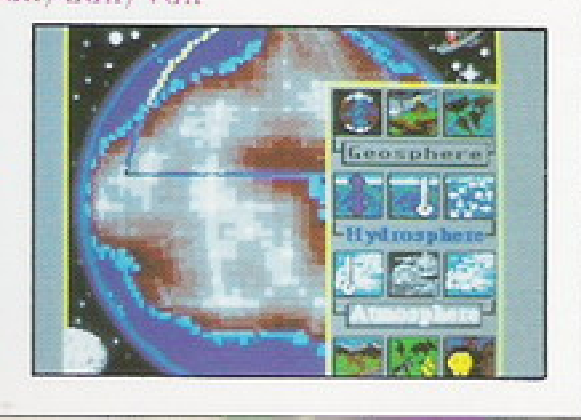
機　種：IBM PC AT、TANDY
顯　示：單色/CGA/EGA/VGA
音　效：PC Speaker
操　作：鍵盤/滑鼠
類　型：戰略模擬
記憶體：640K
售　價：260元
保　護：密碼



模擬地球 SIM EARTH（CGW）

大家還記得模擬地球這個模擬遊戲經典之作吧！電腦休閒世界將這個遊戲重新包裝，並附上一本厚達二、三百頁的說明書，這回玩者要以更嚴肅謹慎的心情來創造一個永久適合萬物生存的極樂世界。模擬地球可以讓你自行創造一個全新的星球，如果你精力過人也可將一個垂危的世界起死回生。總之，你就是萬物的主宰！

機　種：IBM PC AT（需一部1.2M磁碟機）
音　效：PC Speaker/Ad Lib
顯　示：單色/CGA/EGA/VGA
記憶體：640K
操　作：鍵盤/滑鼠
類　型：模擬
保　護：密碼
售　價：340元



台海防衛戰（精訊）

隨著國防白皮書的問世，大家都可以從中得知我三軍武力的今日及未來發展方向。現在我們將提供你一個2：1敵方優勢武力的模擬戰爭，讓你嚐嚐擔任三軍總司令的感覺，如何施展你的戰略長才，打退來犯的敵軍，就看你的啦！

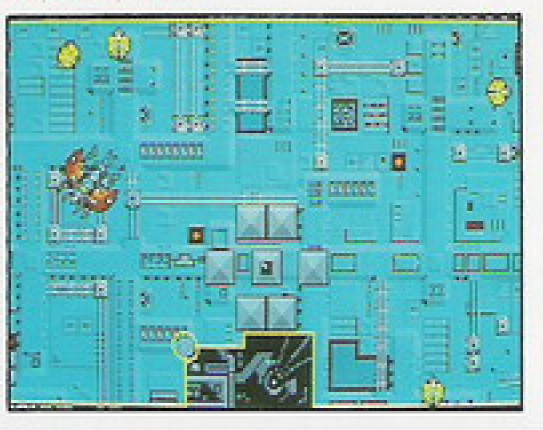
機　種：IBM PC XT/AT（需一部1.2M磁碟機）
音　效：PC Speaker/Ad Lib/聲霸卡
記憶體：640K
顯　示：VGA
操　作：鍵盤
類　型：戰略
保　護：密碼
售　價：未定



異形大作戰 Volfied（立東）

您還記得大型電玩的美女拼圖嗎？如今，異形大作戰將以全新的面貌搬上您的PC個人電腦上。從此，您不必再大老遠地跑遊樂場去花冤枉錢了！！

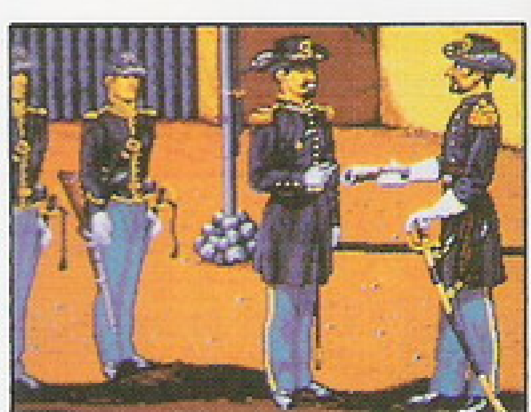
機　種：IBM PC AT、TANDY
音　效：Ad Lib/聲霸卡
顯　示：單色/CGA/EGA/VGA
記憶體：512K
操　作：鍵盤/搖桿
類　型：益智解謎
保　護：密碼
售　價：180 元



西部拓荒史 FORT APACHE（立東）

你是否曾幻想過在領子上繫條黃絲巾，穿著藍色的制服，金色的鈕扣，白色的褲邊，騎著駿馬，在美國大西部草原上馳騁，成為英勇的遊騎兵呢？這個戰略遊戲，可以完成你的夢想。

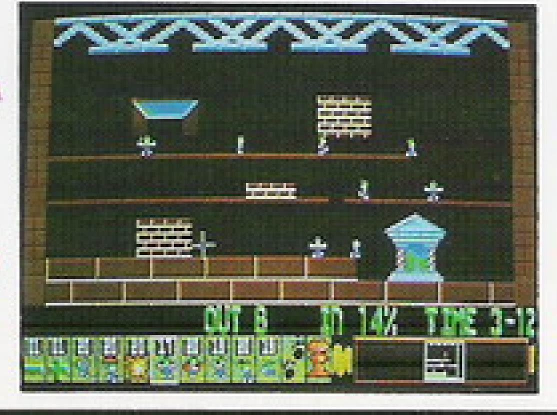
機　種：IBM PC XT/AT
操　作：鍵盤/滑鼠
音　效：Ad Lib
記憶體：640K
顯　示：EGA/VGA
類　型：戰略
保　護：無
售　價：260 元



百戰小旅鼠 Lemmings（CGW）

鬥智的百戰小旅鼠，這下可有得你瞧啦！電腦休閒世界合併第一代與第二代重新發行（第二代為贈品），100 個全新的關卡，更錯綜複雜的地形，精彩又漂亮的設計，叫你目瞪口呆！挑戰關卡時，可先要冷靜的分析後再下手喔！

機　種：IBM PC XT/AT
音　效：Ad Lib/聲霸卡
操　作：鍵盤/滑鼠/搖鼠
顯　示：單色/EGA/VGA
記憶體：512K
類　型：智育
保　護：無保護
售　價：340 元

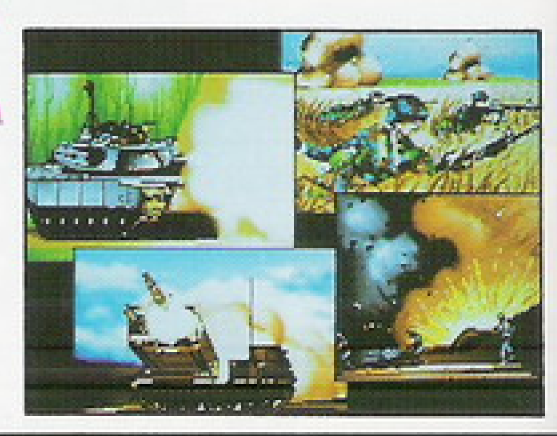


大戰略（漢堂）

激烈的戰爭再度爆發！各國精英聚集一處，付出時間、精力甚至生命，只為一個共同的信念：保衛自己的家園。

一百餘種各國最新式武器，五十場複雜多變的戰場。可自行購買武器，具有索敵及進化的特色，有戰役或單一戰場兩種遊戲模式。

機　種：IBM PC AT（需1.2M磁碟機）
音　效：Ad Lib
記憶體：640K
顯　示：EGA/MCGA
操　作：鍵盤
類　型：戰略
保　護：密碼
售　價：480元



Mig-29M 超級支點式戰鬥機 Mig-29M Super Fulcrum（CGW）

Mig-29M是DOMARK公司繼Mig-29之後又另一空戰模擬遊戲。事實上，第二代為前一代的加強版，功能比以前更多、更富彈性，尤其添加了戰前編輯功能，更可讓玩者方便地靈活運用戰術，喜歡Mig-29的玩家們可不要錯過喔！

機　種：IBM PC XT/AT
音　效：PC Speaker/Ad Lib
顯　示：單色/彩色
操　作：鍵盤/搖桿/滑鼠
記憶體：640K RAM
類　型：模擬
保　護：無
售　價：340 元



大家一起做環保

我們居住的地球，基本上是一個封閉的生態體系，因此人類所製造的環境污染與破壞，不但直接而明顯的危及當前人類的身體健康與生存權益，同時自然生態的失衡與自然景觀的嚴重破壞，更影響後代子孫的生存與發展。美國時代雜誌票選的年度風雲人物竟是被綑綁的地球，此舉揭示了地球遭受居民無知的破壞，已是百孔千瘡、岌岌可危。

台灣四十年來，因森林濫墾濫伐導致的水土流失極爲嚴重，已使自然界物種快速滅絕，而成爲世界上物種消失率最高的國家，並危及台灣未來維生系統的穩定性。事實上全世界的森林正迅速被人類破壞，尤其是生物種類豐富的熱帶雨林。

熱帶雨林會吸收二氧化碳，產生氧氣，地球上氧氣總量的40%，都是經由亞馬遜河區的熱帶雨林產生。而今日，人類大量使用石化燃料、大量伐木，造成大氣中的二氧化碳濃度提高，破壞大氣中的臭氧層，使得太陽輻射熱傳入地球表面後，不易再反射出去，累積的熱量已經使全球平均氣溫上升造成嚴重的溫室效應。

而台灣的林木砍伐，34年至76年僅官方的伐木量就高達43600550立方公尺，77年至80年總量則在 200 萬立方公尺以上。在原始林大量的砍伐下，水土破壞，一遇驟雨、颱風，就山崩河塞，其所造成的農牧損失，自民國50年至77年，平均每年損失近30億元，崩塌面積達八千餘公頃。

新近欲推出的拯救鯨魚王是個具有正面意義的休閒軟體，以遊戲型態來倡導環保意識，是環保運動中的新鮮作法，其故事建築於一隻海豚與海洋生物研究所負責人之子亞當共同協助救出被漁船捉住的鯨魚王，冒險其間亦會經歷海底城市因人類的垃圾及污染所造成的困擾和破壞，而你則是解決這些環境危機的環保尖兵。

智冠科技爲提倡此一環保觀念，特實施綠色消費觀念——紙盒回收運動，只要將印有 SOFT WORLD 字樣的內盒包裝拿至經銷商處，即可兌換現金 5 元，目的則是在於資源循環再利用，避免森林被大量砍伐而致匱乏。要知道舊紙品的回收再製，比起由原木漿製造新紙品，可節省75%的能源及50%製紙用水，同時減少75～95%的空氣污染，而回收一噸廢紙約可拯救20株原木。國內每月兩萬餘噸的模造紙市場，若以再生紙取代，相當於每個月少砍40萬棵樹，一年下來即可拯救480 萬棵樹木。

拯救鯨魚王遊戲中並附有美國伯克來協助拯救地球的環保手冊，教導我們如何將環保的理念眞正落實於日常生活行爲中，因爲唯有社會各階層的共同關心與行動的參與，才是形成環保共識與集體效應和解決環境問題最大的憑藉與力量的泉源。請注意！一個紙盒，即可避免一棵樹倒下來，所以請跟我們一起來實行綠色消費觀念——紙盒回收運動，要環保，就從即刻做起！

／香香公主



被火紋身的小孩

兒童節



軟體世界

—童話天地—





很久很久以前，在一個very遠的國家裡，住著一個「古意」的商人，他有一個很幸福美滿的家庭，不但擁有賢妻，還有一個美麗的情婦……，哦不！是女兒。有一天，這個賢妻不幸去世了，於是他就再娶了一位後媽，後媽還帶了兩個拖油瓶，從此小女兒就過著水深火熱的生活。

有一天，國王在城堡裡舉行一個大型的party，讓王子從中挑選王妃。後媽和兩個拖油瓶都打扮的「妖嬈美麗」去參加 party 了，只有小女兒一個人坐在椅凳上哭泣，因為她沒有漂亮衣服可以穿。這時，有一位仙女出現了，她要小女兒去找一個南瓜，以便幫助她去參加 party ……。

上述的故事大家一定都知道是童話故事——灰姑娘。仙女需要一個南瓜，是要將南瓜變成一輛華麗的馬車，以便載灰姑娘去參加 party ，沒想到南瓜卻不見了，這下灰姑娘豈不是沒戲可唱了？各位具有騎士精神的勇士們，我想你們絕不會忍心看灰姑娘就這樣哀傷的哭泣下去吧！？我們都有著悲天憫人的慈悲胸懷，就讓我們去幫灰姑娘找回南瓜吧！這是SIERRA 公司出品的童話天地中的遊戲情節之一，所有的童話故事都遭到惡意破壞而支離破碎，我們必須將這些被弄亂的童話故事重新組合，就像電影「回到大魔域」的小男孩一樣，將夢及回憶挽回，好讓這些美好的童話故事能再流傳下去。

童話天地是個沒有血腥暴力的軟體，它只有溫馨及趣味， SIERRA 公司將其定位為education的game，我們認為 It is good for children ，所以我們欣喜於將它介紹給國內的孩子。就在此刻，我們看到了「被火紋身小孩」的CF廣告，「如果這樣的一個關懷，還要經過漫長的等待，我不知被火紋身的小孩，他還能有多久的天真情懷……。」透過音樂及畫面的傳達，我們感到心悸，忍不住地想要為這些苦難的孩子做些什麼。就在這個時候，童話天地為我們及這些受傷的小孩之間搭起了連繫的橋樑，這是我們舉辦特殊兒童親子營的緣由。

在與兒童燙傷基金會的陳主任連繫後，我們便著手進行場地及硬體的籌備，幸得大亞電腦及亞資科技的支援，大家都非常高興能有機會為燙傷兒童盡一份心力。由於報名人數踴躍，遂將其分為二梯次四個班級以便能一人一機，時間就在 4 月 4 日，我們都希望他們能有個快樂的兒童節。

當大夥都到齊後，我們開始了預先準備的課程，看他們安靜地坐在位子上，似乎少了一股小孩子應有的活潑，讓人看了覺得很痛心，直到我們開始教導童話天地的遊戲操作後，他們才開始騷動起來，而且是以迅雷不及掩耳的速度蔓延開來，呼叫聲彼起彼落。「大姊姊，為什麼總找不到南瓜？」「南瓜倒底跑那兒去了？」「傑克的魔豆總是找不到，可不可以玩別的？」「叔叔，我要去尿尿。」……天啊！我們覺得我們還真像店小二，一位長得非常甜美的三歲小女孩，拉著我問：「大姊姊，我要找媽媽。」「不用的，傑克只要找到魔豆就可以了！」我非常溫柔地回答。「大姊姊，我覺得妳會嫁不出去！」小女孩賭氣地說。我眞不懂，我到底那裡得罪她了。





事先我們早預料到小孩的思想及行為模式與大人迥異，所以我們還參照電影「魔鬼孩子王」裡的阿諾史瓦辛格，帶一隻雪貂以防情況不可控制時，可撫平他們的情緒，由於臨時找不到雪貂，故只好用一隻小牧羊犬代替。不過看當時的情形，我們一致認為，還是將它藏起來比較好。

最後我們為表現優良，最早完成遊戲的小朋友頒發獎品，一個小朋友驕傲地對我們說：「我媽媽找到的。」我們不禁莞爾，對於這位偉大了不起的母親，我們致上了最高的敬意，畢竟照顧這樣的小孩是相當不容易的。我們相信今後類似的親子營我們會辦得更好，希望下次再舉辦之時，大家都能來共襄盛舉。

／香香公主



戰情室

各位讀者大家好！軟體世界雜誌爲滿足大家「知的權利」，從本期開始，特闢這個專欄來介紹國外遊戲市場動態。話說最新動態，其實多少都含有道聽塗說的成分。所以本戰情室提供的資料，只能自許有百分之八十的可靠性。至於剩下的百分之二十，要讓市場突然變化的因素來決定。所以讀者在看本篇報導的時候，只能說「信不信由你」了。言歸正傳，衆所矚目的創世紀VII，眞是讓所有喜愛它的玩家等的快不耐煩了。

Origin 對於經銷商和消費者許下的諾言，因爲一再跳票而失去信用。使得該公司爲此蒙受了相當的損失。這個遊戲，原訂是去年耶誕節上市的產品，測試版並於去年十一月底已經完成。 Origin 當時還宣稱，十二月二十四日可在全美各地經銷店銷售。孰料測試過程中，發生太多沒預料到的意外，以致趕不上這場銷售旺季。話說 Origin 從去年九月起，業務部爲這個遊戲的推出已做好宣傳攻勢，包括贈送大型海報、製作分頁廣告介紹該公司的作業流程，意圖在消費者心目中建立起一個大公司的形象。

但產品發展部卻跟不上腳步，使得這個衆所矚目的計劃一拖再拖。其間， Origin 陸續推出了銀河飛將II的特別任務、創世紀IV、V、VI合訂版和CD版來平息消費者的怨聲。但由於沒趕上銷售旺季的創世紀VII，使得今春傳出 Origin 裁員的不幸消息。參與該遊戲設計的人員，戲稱這個遊戲的名字取得不吉利。所謂「黑暗之門」，其實是把 Origin 帶入財務困境，並且在他們完成這個遊戲後，都要被公司炒魷魚。也許 Lord British 到創世紀VIII時，要取名「光明之門」，讓 Origin 命脈重現生機。至於 Origin 另一個讓消費者窒息的遊戲—— Strike Commander ，因爲參與設計的兩員大將有求去的打算，這個計劃可能又要被拖延了，至於詳細出品時間，讀者還是不要知道比較好，以免失望！

魔法蠟燭II（Magic candleII）是 mindcraft 繼第一代推出後的力作。也是一個延宕多時遲遲無法推出的遊戲，如今總算發行了。據該公司負責人阿里先生(Ali）表示。該計劃早在前年就已著手進行，那時 VGA 還不普遍，所以只做 EGA 版。孰料計劃進行到一半， VGA 已成爲標準配備。使得這個遊戲不得不加寫 VGA 模式。原訂去年九月就要推出的魔法蠟燭II，一直拖到今春才發行。美國軟體市場變化迅速，由此可見一斑。國內代理該遊戲的軟體公司，希望好好延續香火，別讓這支好不容易才點燃的蠟燭，又被無端吹熄了。

最近全美推出的遊戲，還有 Dynamic 的 Aces of the paeific ，這是二次大戰太平洋戰場的空戰模擬遊戲。Accolade的硬式棒球III（ Hard Ball III ）正好趕上此間的棒球季。Lueas Arts新的印第安那・瓊斯之旅——Fates of Altanitis 也推出了，喜愛動畫冒險遊戲的玩家，千萬別錯過。SSI 則推出了兩個AD&D的遊戲，名爲Treasures ofthe savage Frontier和 Dark Queen of krynn ，希望國內也能早日問市。

以上是戰情室搜集的當日資訊，我們下月再見。

軟體世界雜誌駐美特派員

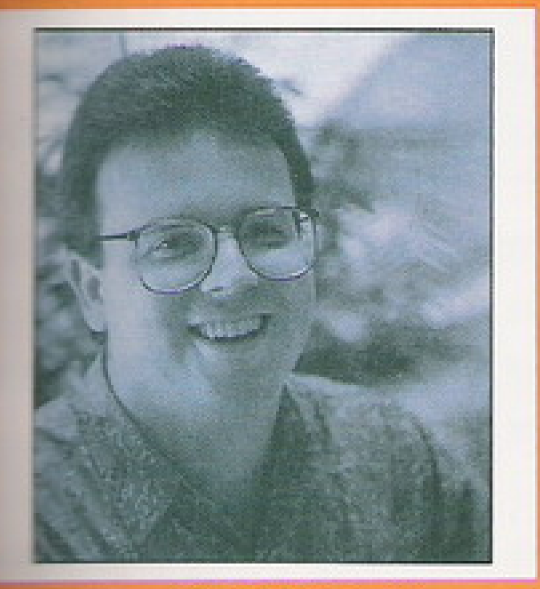
／亞佛列德



銀河飛將建軍記(二)

三、行家劇本，相得益彰

羅伯茲想創造出一個活生生的電影，藉著振動性的音樂、引人入勝的情節，以及有趣的角色，使玩者恍若置身其中情境。這時候，他已經先解決產生 3D 影像的技術問題。因為他知道要做的這個驚人的遊戲， 3D 動畫比靜態圖形更重要，這個問題必須率先解決。但是這項浩大的工程不是他獨力所能完成的，必須找人幫忙。



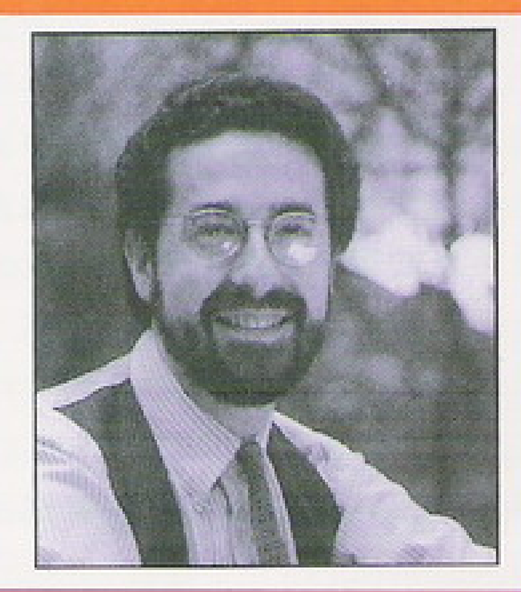
傑夫•喬治 Jeff George

職業作家傑夫・喬治（Jeff George）在紙上遊戲界享有盛名，羅伯茲在一年之前認識他之後，便請他寫了國王傳奇 II （Time of Lore II ）的劇本，只是這個遊戲計劃到今天還停留在紙上作業的階段。後來，喬治以外圍作家身份自編自導了 Bad Blood ，還幫忙撰寫銀河飛將的宣傳文稿。

Bad Blood 發行之後，喬治受雇為 Origin 公司編制內第一位作家兼遊戲設計人（ designer ），頭一個接手的遊戲便是銀河飛將。喬治回憶說：「那時我和羅伯茲還不了解劇情能發展到什麼程度，所能想到的只是讓玩家在劇情背景下出任務。因此，最初做出來的電影橋段便是簡短的任務簡報。這一點在具有歷史背景的模擬遊戲很容易做到，可是我們這個遊戲是發生在幻想中的世界，我們必須設法給玩家相當的劇情背景，不然玩家會覺得銀河飛將不過是一個太空動作遊戲而已。」

豹頭人身的 Kilrathi 以及僚機這兩個角色，羅伯茲很早便構想出來。他還創造了個龐大的人類帝國，玩家身處其間，行事必須考慮後果。

喬治覺得用「帝國」不好，建議羅伯茲更改劇本設定：「在太空背景的戲劇裡，『帝國』常常是反派的那一方。我對遊戲劇情最大的貢獻是使故事裡敵我雙方的立場更加鮮明對立。羅伯茲原本的構想是悲劇英雄式的，但我認為玩家在作戰時還要顧慮殺敵的後果，實在不好，因為銀河飛將不是一個探討取向的遊戲，而是冒險取向的遊戲。唯有好人好到底，壞人壞得徹底，玩家才能清清楚楚知道自己在幹什麼，為什麼要作戰殺敵。這一點正是銀河飛將賣得好的原因之一。」



華倫• 史貝特 Warren Spector

1990年三月，喬治和羅伯茲繼續劇本細部編寫的工作，公司派華倫・史貝特（ Warren Spector ）擔任銀河飛將的製片人（ producer ）。史貝特在1989年春天進入 Origin 公司，不過一開始卻是負責撰寫銀河英雄（當年秋天發行的 3D 模擬遊戲）的對話。

史貝特原本認為以他在Steve Jackson Games和TSR兩公司的歷練，擔任這個工作應該遊刃有餘，他回憶說：「我萬萬沒有想到這個工作是如此之複雜！在TSR公司，我領導20～40人，一年完成 100 件各不同的工作計畫，我負責所有流程進度安排、研究、靈活調度人力。我以為我已經可以應付各種壓力，可是如今我才知道製作電腦遊戲是天底下最複



雜的事，遠超乎我的想像。」

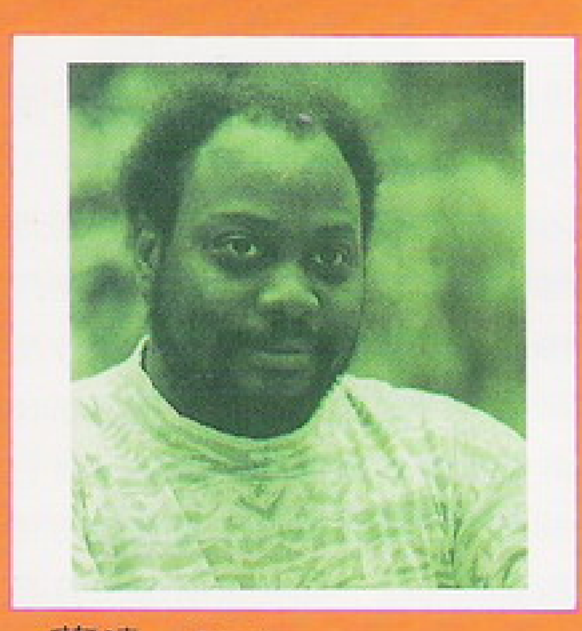
史貝特來 Origin 的頭一年就和理查・葛瑞特共同擔任創世紀VI的製片，另外還獨力擔任 Bad Blood 的製片。當這些計劃就要完成的時候，銀河飛將也進行得如火如荼，急需盯緊預算、進度，和調度人力。史貝特就在這種情形下接下這個重擔。

史貝特說：「我接下製片的工作時，羅伯茲已經確立他要走的方向，他很清楚下一步要怎麼做，旁人很難左右他。所以事實上是我和羅伯茲共同製片，他處理不來的事情便由我處理。我倆分工合作，我負責更新、調整、追蹤進度，以及準備所有的文件；他則負責創造性和品質方面的事務。另外，我們各自負責部份的人力調度。」

在 Origin 公司裡製片的職責是確保成品符合公司的要求，並且在預定的經費和進度內完成。製片同一時間要負責好幾個遊戲，史貝特回憶說：「我最多同時擔任四個遊戲的製片工作，印象中一天要開到16次會議。製片必須做到一心數用，從這點看，跟電影公司還眞相像。」

四、視覺效果仰仗美工

雖然銀河飛將一旦發展完成將是公司技術一大突破，可是頭幾個月，公司用於這項工作計劃的人力卻少得可憐，羅伯茲和保羅・伊賽克是僅有的程式設計師，羅伯茲還兼任導演一職，而傑夫・喬治則忙著安排故事主線和特定任務的情節。算一算，在1990年六月之前，投注最多人力的要算美工部門。



葛連・强生
Glen Johnson

初期的繪圖工作大部分是由盧貝特和葛連・强生（Glen J-ohnson）完成的。盧貝特起先是兼職，負責過創世紀系列頭幾個遊戲的畫面和包裝封面設計，後來才成爲產品開發部門的第一位專職美工。而强生以前是畫漫畫的，在1988年加入Origin。

盧貝特是這項工作計畫第一位美工，最初的駕駛艙、太空船艦、爆炸畫面便是出自他的巧手。接著他又爲船艦添加遊戲中會出現的物品，還設計了任務簡報場景。盧貝特說：「通常我都是直接在電腦上作畫。羅伯茲會給我概略場景構想，然後一幕幕場景就靠著圖書館裡的資料和我的想像力在電腦上完成。」

美工在遊戲發展上扮演多樣性的角色。以銀河飛將（那時還叫做Squadron）爲例，美工還負責場景、動畫、服裝的設計，提供技術諮詢，乃至於選派角色。大概沒有人比他們扮演的角色還多。

電腦硬體日新月異，體認最深的大概就是美工。盧貝特回憶說：「我剛來Origin時，只能用 4 色或16色（看是用那一種電腦發展遊戲而定）畫圖，大部份的工作都是在畫區塊（組合後就構成背景），人物不過是16點高的小人。改在 IBM 電腦上發展遊戲後，這方面的改變就很驚人，過沒多久，就有 256 色和龐大的記憶體可用。實在太棒了！」

强生負責畫人物肖像，選派角色這項工作便自然而然落到他身上，他說：「我通常都是根據人物性情的描述（像他的喜好、厭惡、性格等）來畫，不過這一次我先畫出男女飛行員的大致輪廓，並且給每個人一個代號。」羅伯茲和Jeff從11幅黑白草圖中選出 8 個人，强生再把它們畫到電腦上。

美工也是視覺效果創造者，像動畫、場景設計、人物肖像處處可以看到他們匠心獨運的地方。强生解釋說：「製片和導演總是將場景想得很單純，總是固定從某個角度看出去；我們卻知道換個角度、背景和燈光，會更吸引人，而且我們也知道每個場景該怎麼畫，觀看的人，他的視線會自然而然落在最重要的地方。」

WING COMMANDER II

銀河飛將裡最扣人心弦的一幕便是飛行員跑步前往發射坪。這一幕是利用

rotoscope技術做成的，製作小組成員包括羅伯茲、伊賽克、喬治、强生和盧貝特。他們先拍攝下飛行員（事實上是Origin公司的員工）在踏車上跑步的情形，各種角度都拍了，以便找到需要的效果。接著將影像數化位處理，可是羅伯茲不喜歡數位化後的畫面，所以他又著手研究各種顏色組合，好讓飛行員跑步時能夠突顯出來。花了好幾天的工夫，總算達到滿意的效果。

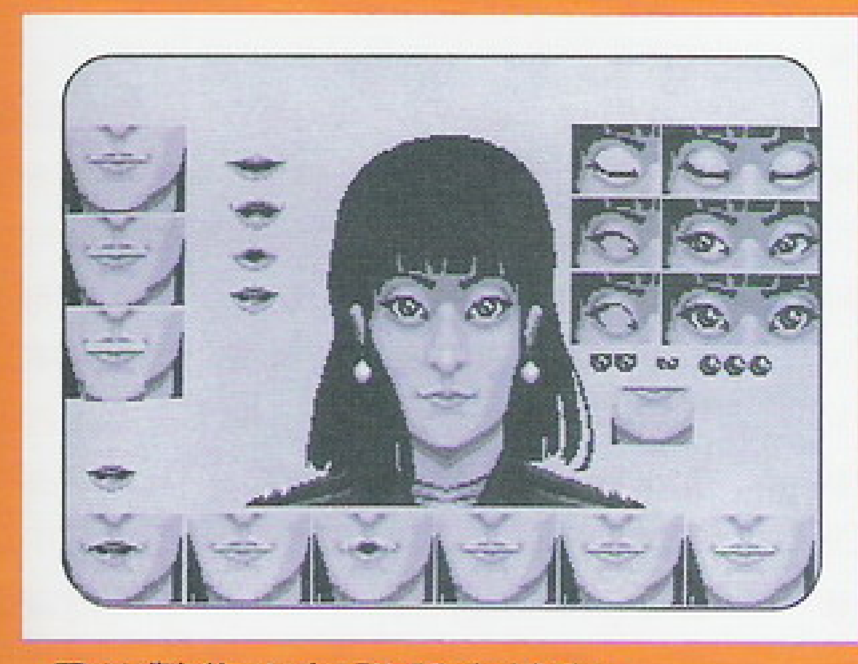
五、同步音樂

羅伯茲一直想要做到同步音樂，就是做什麼動作，放什麼音樂，但總是受限於記憶體空間，無法做到，因爲音樂資料實在太佔記憶體了。這一回銀河飛將把硬體需求定在至少要有640K記體憶，羅伯茲終於有機會一試了。

羅伯茲說：「動態樂譜的製作訣竅在找出樂曲改變的時候能圓滑轉調的方法。不能把樂曲隨隨便便接在一起，那會很難聽。我們的做法是讓樂曲能自動偵測，如此一來每一段樂章會自動偵測遊戲進行到那裡，然後轉到相搭配的那段樂章。」

羅伯茲找史貝特討論遊戲裡需要那些樂章。羅伯茲說：「出發以及簡報時的樂章很容易選定，但是用在太空背景下的樂章，在分析所有可能發生的情節（像你被敵人尾追、坐機受到重創、摧毀敵人…等等）之後，總計要用到二三十首。」我們列了一份清單給喬治・杉奇（George S-anger）（他和戴夫・高約特（Dave Govett）負責寫曲）。每一段樂章都很短，但爲了適用Origin FX system，每一段樂章都有自己的參數。

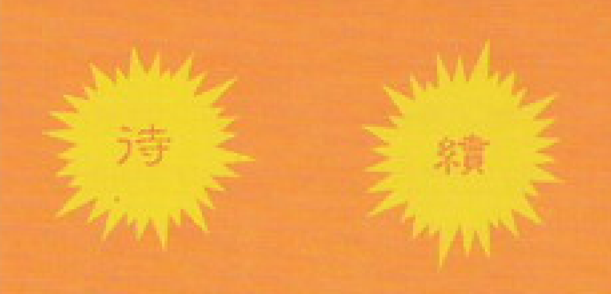
羅伯茲說：「我們告訴作曲者，我們想要像某某電影那樣的雄偉聲勢，以及管弦樂般的聲音。」作曲者做的只是從這一樂章接那一樂章，「而我們卻得指定從這一段樂章可以轉到那幾段樂章，連作曲者都承認這是一件相當困難的工作。」幸好大多數樂章曲風相似，樂章之間切來換去，不至感到突兀。



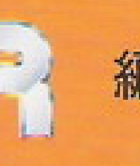
用於製作人物說話表情動畫的各種嘴型、眼神

一般人也許會以爲只有程式設計師才會趕工趕得天昏地暗，其實在Origin公司，美工的工作時數也多得驚人，他們往往同時畫兩三個遊戲的圖，而且所有的電腦畫面通常要在遊戲發行前兩個月就得完成，除非有重大更改。强生的工作時數更長，他還得畫最後的遊戲手冊插圖。

盧貝特說：「這個公司有個不錯的地方是，我們可以在美術方面盡情發表意見，而製片跟導演也會採納我們的意見。這一點讓我們覺得値得在這裡待在下去。」



※原名：Software Meets the Movies：Making Wing Commander I and II（資料取材自 Wing Commander I and II：The Ultimate Strategy Guide）



WING COMMANDER II

編譯／Trillion

電腦遊戲精品　回顧

老GAME不死－精神永存

提到RPG（Role Playing Game角色扮演遊戲），大家一定直覺的想到創世紀（Ultima）系列。我想各位一定忘了曾在RPG界叱吒風雲，被視爲圭臬、經典之作的巫術（Wizardry）系列。目前巫術和創世紀一樣都推出到六代，非常巧合的是，這兩個遊戲都在六代做出重大改革，尤其是巫術更是一掃以往劇複雜艱難，圖形奇爛無比的陋習。在它們續集推出的前夕，我們一起回頭看看RPG兩大巨頭的代表作。

大約11年前，巫術的作者以D&D（Dungeons & Dragons）爲藍本，做出了巫術Ⅰ，立即轟動了電腦遊戲界，因爲它是第一個將「角色扮演」帶進電腦，創造了一個虛幻卻多采多姿的世界，滿足許多人無法實現的夢想——成爲人人崇拜的英雄。

之後，巫術Ⅰ、Ⅱ仍遵循第一代的傳統，只是毫無進步的設計漸漸爲時代洪流的淹沒。四、五代是巫術系列中最難的二個，過難的謎題和簡陋的介面，讓人還沒開始玩就被嚇退三步。到了六代，終於出現重大改革：首先是圖形畫面的加强，玩家已能看到「實心」的牆壁，而不是一塊塊由線條構成的骨架；你會看到怪物張牙舞爪的攻擊你。當你擊中怪物時，也有「血塊」（就是一紅色塊狀物疊在怪物身上）出現。還有音效上的改進，已由早先只有「嗶」、「啪」等單調的聲音，進步到real sound（就是所謂的數位音數）。

平心而論，巫術Ⅵ的畫面、音效雖然有大幅度的改進，可是水準仍然相當差。圖形只有EGA 16色，解析度是320×200，顏色少加上解析度低，創造出來的效果只有四個字可以形容：慘不忍睹。人物的臉都是由雜點構成的，仔細看會以爲他們都患了德國麻疹。

至於怪物嘛……我得發揮一點想像力，才能說服自己相信看到的是怪物。在當時，遊戲支援AD LIB幾乎已經是天經地義的事，但巫術Ⅵ仍「堅持傳統」——只用PC SPEAKER，頗讓人有倚老賣老（我就是不支援AD LIB，買不買你家的事）的感覺。還有，它沒有自動繪地圖的功能，面對複雜的地下迷宮，走完都累死了，還要親手繪地圖，眞是×＃※☆＆。不知是不是作者偷懶，還是準備出clue book撈一筆？

看了這麼多，各位也許會想：巫術Ⅵ有這麼多缺點，那還有什麼可玩性？我想這就是巫術Ⅵ沒辦法在國內風行的原因。大部分的人看到圖形不漂亮，音效不動聽，就把它打入冷宮，還四處疾呼：巫術Ⅵ很爛，大家千萬不要去玩。一個好遊戲就這樣被錯過，眞是可惜！其實，好的RPG重視內容，遊戲的劇情才是精髓部分。

巫術Ⅵ最大的突破是，它是第一個擁有多線劇情的RPG。以往有些RPG標榜其多重結尾，但這都比不上巫術Ⅵ所創造的；你可以經歷許多條迥然不同路線，繼而得到三種相異的結果。玩者不用再擔心他選擇的路徑是不是和遊戲編劇事先設定的一模一樣？也不用害怕會不會走進作者先挖好的陷阱？一旦摔下去就萬劫不復。你可以盡情的做你想做的事，不用顧慮會有什麼無法收拾的後果（不過太離譜的事可不算，例如把迷宮炸掉，自己跑去撞牆……），也不會因爲違背了編劇大人的意思，撞到一些致命的臭蟲（bug），面對螢幕而欲哭無淚！

也正因爲它有多重劇情，使它成爲一個很耐玩的RPG。在你第一次完成遊戲之後，或許你會回頭想想：如果我沒有把那位NPC給解決掉，不知道未來會有什麼變化？好奇心的驅使，會讓你再一次投入遊戲當中，享受另一種也許風格迥異的冒險旅程。當你再一次結束後，又會想起一些可疑的地方，不可自拔的跌入作者的巧思，一次又一次……這正是它吸引人的地方，連創世紀也比不上，不過這種樂趣只有在你深入接觸它之後，才能體會得到。

「不要以外表的美醜來評斷一個RPG的好壞。」這是筆者給各位的忠告。如果你久聞巫術美名，卻不得其門而入，筆者强烈推薦——巫術Ⅵ，不後悔的選擇。

「創世紀」這個名字，眞是無人不知，無

人不曉，不但玩 RPG 的人知道，甚至從沒玩過電腦的人也會說：「創世紀，這不就是那個…那個…哦！那個聖經上的…（唉！又是一個高中西洋史沒念好的人）。」

好了，回題吧！創世紀在 RPG 界，可算得上是一顆不曾灰暗的閃亮巨星，從一代到六代，個個精采絕倫，絕無冷場。相信熟知創世紀歷史的人都有一個感覺：「Lord British（作者的外號）似乎早有『預謀』，整個劇情好像早就已經寫好，而作者正一步步的完成它。兩代之間的劇情銜接得是如此巧妙，絲毫不著痕跡。」我想，毋寧說作者早有預謀，還不如說編劇的功力深厚吧！如果各位曾自己玩完任何一代（不靠攻略），就知道筆者所言不虛。

創世紀設計上的一大理念，就是創造一個幾乎完全和眞實世界相吻合的幻境。我所謂的「吻合」，是指像日夜交替、人物各司其職，戰鬥的發生是可預見而不是踩地雷……等等特性，在一般 RPG 中很難找到有如此眞實的設定，不由得令人嘆爲觀止。事實上，我也是因爲它太眞實，結果就一頭栽進創世紀的世界（我第一次玩，也是第一個獨力完成的 RPG，就是創世紀Ⅴ）。

創世紀Ⅵ基本上是承續前兩代的劇情，在你從三隻邪惡的幽靈手中救回 Lord British 後，一切又恢復了平靜。可是在四代時，智慧之書被你從地下世界帶走，陸地世界和地底世界間的平衡被破壞，地震、海嘯的發生漸趨頻繁，不但住在地上的人類受不了，連住在地下的魔怪（Gargoyle）也因爲環境惡劣，而舉族移民到地上。人類發現異族的第一反應就是：把牠們全部趕回家吃老米飯。衝突的結果當然是兩敗俱傷。身爲聖者的你，又再度被召集（只不過一開始就被魔怪捉去），你的任務便是找出原因，並且把一切恢復原樣。以上就是大致的背景，至於過程，有興趣的可以去找本攻略來瞧瞧。

創世紀Ⅵ最大的突破，就是率先支援 VGA 256 色模式及採用圖形化指令。創世紀Ⅵ的美工，靈活運用 256 色，製造出極爲驚人的效果，從每個人獨特的造型和臉蛋、流動的河水、燃燒的火焰到雄偉的高山、飄揚的旗幟，看起來都那麼的眞實，最重要的是，他們全是活的！不光水會流，火焰會晃動、噴水池會冒出潔淨的水，連人都會依照自己的職業、年齡和性別，做自己該做的事，像農人勤快的工作、鑄劍者努力的踏著鼓風爐（據稱創世紀Ⅶ會更誇張，人物不但各司其職，你甚至能看到一切作業的過程）。還有它的作戰方式更是獨樹一格，一切都在眞實的地圖上發生，不會另外切進戰鬥畫面。你能看見怪物朝你靠過來，至於要應戰或是溜走（不可輕易爲之，這可是有損聖者的名聲）全看你的機智反應了。如果你決定力拼，一場刀、斧、魔法齊飛的血腥場面就眞實的呈現在你面前。筆者最欣賞的就是施法的畫面了，尤其是死亡之風——數道火紅色燦爛的火焰從袖口飛奔而出，耀眼的火花讓你睜不開眼，當你再度睜開眼睛時，只見橫屍遍野，景象慘不忍睹。

前面曾說過，RPG 的精華在於其內涵。創世紀Ⅵ在畫面上的成就是無庸置疑的，但和其劇情比起來，卻又差了一點。創世紀Ⅵ雖然沒有像巫術Ⅵ的多線劇情，但它故事的安排，彌補了這個缺點。集冒險、刺激、解謎、愛情、友情、親情、詭異於一身，決不是三言兩語能說清楚的。

最後，創世紀Ⅵ的音樂更是好得沒話說，十二首分別充滿古典、浪漫、緊張、玄疑的曲子，至今仍難以忘懷，甚至有一股想買 CM-32L 的衝動，要不是兩袖清風，否則……

談起創世紀Ⅵ中最令我痛恨的缺點，就是它用了許多古英文和象形文字，尤其是碑文和祭文，上面一堆歪歪扭扭的符號，看了就令人頭大（不光是第六代，從一代到五代都是如此）。它的對話系統採用打字的方式，也是令許多玩家感到十分不方便的地方（聽說創世紀Ⅶ中已改用選單對話的方式，各位玩家有福了）。還有它害我感冒、發燒、體重下降（缺乏睡眠和營養的結果），嗚……。

創世紀Ⅵ可算是經典中的經典，雖然難了些（如果你沒玩過前面五代），但我想把它收藏在玻璃櫥中，逢人拜訪便自傲的指著它吹噓一番，也是件蠻快樂的事。

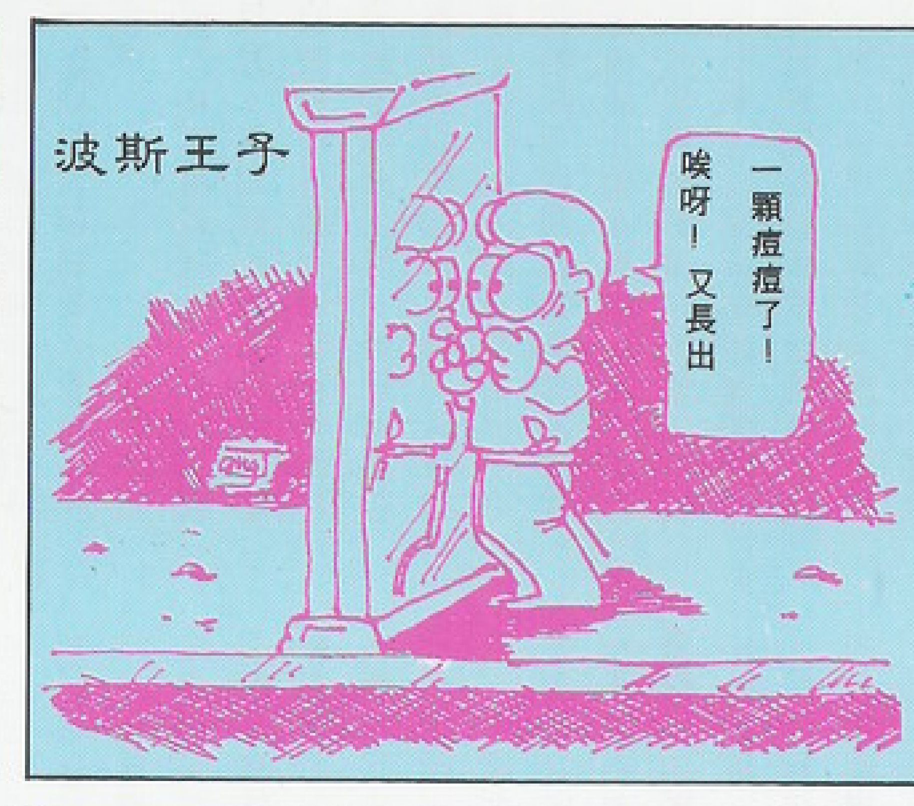
作者：Kevin Jong



電玩短路

在羅賓漢的一項重要任務中，必須要撿到瑪麗安的鞋子，但看來這不是件簡單的任務……







面對著無法破解的魔法鏡，愛漂亮的王子在進退兩難之下，竟然……………



把寧靜海貝「丟」給女神之後，隊員中的男性皆會處於戀愛的狀態，而圖中的她似乎有點問題……………





立體式的迷宮對方向感不好的玩家總是比較困難！



主角們在火星之旅上忙碌的處理各種突發的事件，正巧遇到了……





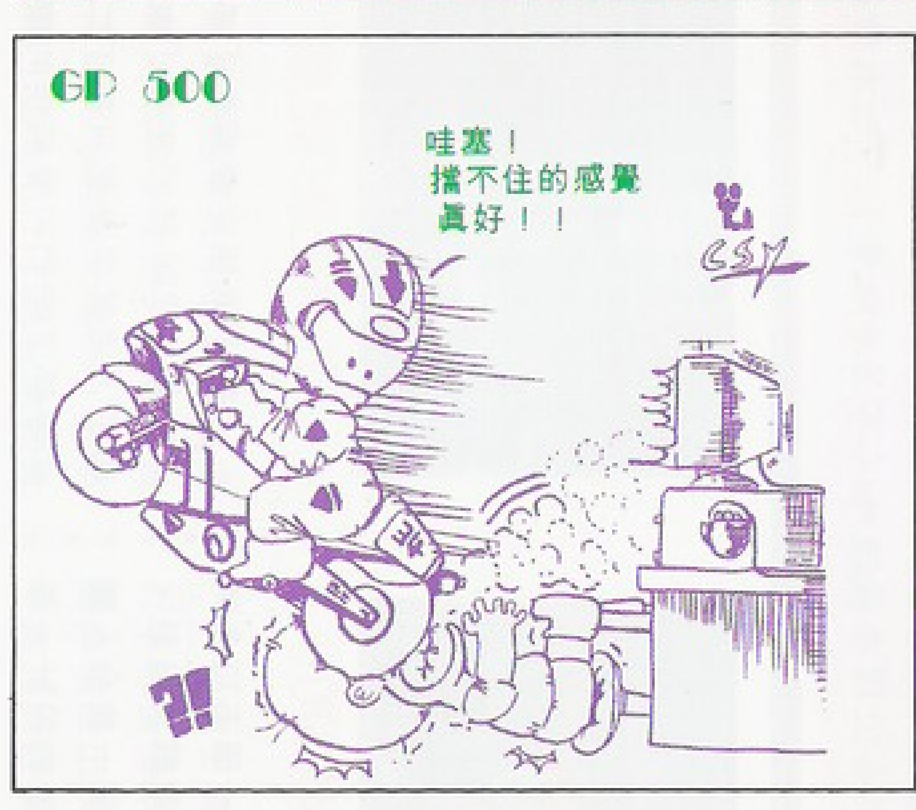
在魔眼殺機中，處處都是危機，隊員必須同心協力，絕對不許枉顧道義，尤其在緊要關頭的時候……





我乃武功蓋世、專門劫富濟貧的俠盜，這次爲了探索消息僞裝成乞丐……沒想到所得竟比搶來的還多。





在GP 500的GAME中，因車速過快，慘遭「犛田」的事件屢見不鮮，以上乃是一種極少見的室內車禍。

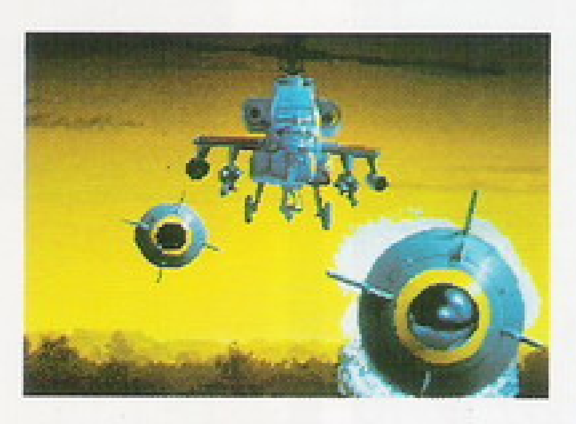







各位曾經為Game徹夜不眠、傾家蕩產、火冒三丈、笑破肚皮、不吃不喝、暗中偷玩、……七情六慾由此生、夢裡也會笑的各位好漢，本雜誌特別在五月號開闢一新專欄──不吐不快。專供有以上各種疑難雜症的讀者有一個「發洩」的地方，以造福各位讀者的親朋好友。

本專欄除供各位讀者發洩外（不另外收費），也本持著



無敵飛狼2000

無敵飛狼2000是一個不可多得的直升機模擬遊戲。但是，不可否認，它還是有一些令人難以忍受，不體貼玩家的設計。最令我痛恨的，就是難度設定太高，這還不打緊，僚機的IQ低到令人不敢想像，帶領四個白痴出任務，除非超人再世，否則……（唉！不用我說你也知道）。

記得有一次接到一個夜間救人任務，機隊才一出基地，就遭遇敵方運輸車隊，該死的僚機竟然把寶貴的彈藥往運輸車上打，趕緊把僚機航線調開，結果仍有二架彈藥耗盡。領著碩果僅存的二架AH-1，深入敵方陣地，竟然發生遇見敵人卻拿它沒辦法的窘況，真是氣死人了。

敵人的火網也太過可怕，只要高度大於50公尺，機上的警告燈就開始閃個不停，雷達出現 n 個白點（ n →∞），最後只有大嘆：「時不我予。」追隨史可法壯烈成仁去也，眞是遜斃了！

／Kevin Jong

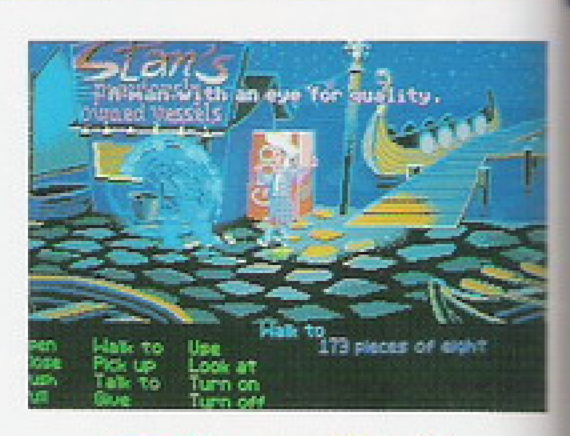


俠影記

天啊！這個定義爲春「節」大禮的 RPG 終於在春「假」上市了，這其中雖然只差了二劃，卻等碎了咱們可愛純情的癡心……（白痴的痴），陳胖子該打屁股！我在猜，應該已有不少人PLAY過俠影記了吧！感覺上蠻像已經絕跡好一陣子的動作 RPG ，不過似乎更好玩的多了，其中最令我牽腸掛肚、魂牽夢縈的，就是那種陳則孝式的風趣了，到了遊戲一半之後，這種古里古怪的〝天外飛來一句〞會呈等比級數增加，而且愈來愈好看也愈好玩。

最記得每次一卡車的人要一起行動時，就會來上一段「對啊！作者很懶，當然是畫面淡入淡出之間就到了！」「怎麼去呢！」「一定又是暗一下就到了。」……之類花痴花痴的對話，奇怪的是，殺魔王這麼嚴肅的事，居然在這些不太正常的言語中被趣味化了，令人百思不解……

／可愛狗

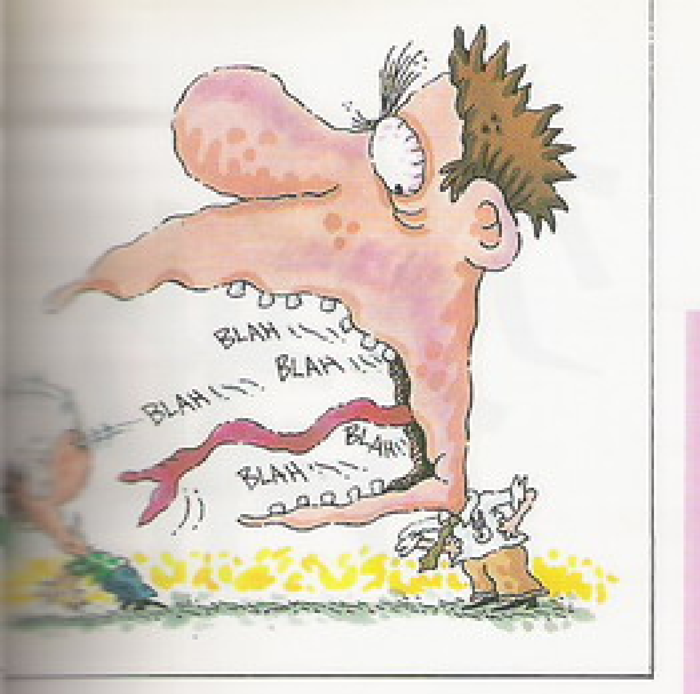


猴島小英雄

只要曾親身投入猴島小英雄世界的玩家，一定有笑破肚皮的經驗。不過除了好笑之外，你有沒有仔細注意遊戲之中的用字？如果有，你會發現它用了大量的同音異義字，或同義異音字，還有運用一些拼字相近，卻風馬牛不相干的字來互做注解。舉個例子吧！

在猴島小英雄中，Guy Brush向三位海盜頭頭自我介紹時，先說：「我是Guy Brush。」海盜聽不懂，Guy Brush只好又解釋道：「Bush就是Bush，矮樹叢啦！什麼！？還是聽不懂？就是美國總統的名字啦！」海盜才恍然大悟道：「哦，原來是這樣。」

還有，如果你有注意的話，你會看到遊戲中常故意把字拼錯！（其實不是拼錯，而是用了另一個同義字，而你不認得罷了。）像treasure就拼成 treazer，所以英文不好的玩家，最好準備一本同義字字典，不然只好發揮猜字的功力啦！／Guy Kevin



好東西與好朋友分享的宗旨，歡迎各位讀者來稿。

軟體世界雜誌對此專欄的立場是站在提供一個專欄供各位讀者不吐不快，不對此專欄內的文章表示任何意見。

本期特別聘請特約作家為各位讀者先跨刀，也先讓這些合作許久的老朋友先行發洩，以免憋太久就變「隱疾」了！好了，不再廢話，請各位一睹為快。



水滸傳（眞假李逵）

水滸傳一個令人激賞時的遊戲，當初拿到遊戲時迫不及待地開始打倒高俅的偉業，在進行的過程中發覺水滸傳的製作者眞是花了不少時間在水滸傳的人物上，爲什麼這麼說呢？讓我仔細的道來。

「想我林沖，獨自一人流浪在外，只得趕緊想辦法安民，幾番建設和打獵之後，到鎮中謀求賢達武幹之士，二年之後也頗有名氣，那知突被襲擊，只得起兵迎擋，在經歷一番生死拼搏之後收買了幾人，其中有一人名李逵，心想不是黑旋風嗎？趕忙延請入座，怎知其能力眞差，實在搞不懂是否是電腦當機，short了呢？」

此時，想想怎會這樣了，幾天之後赫然看到水滸傳上第四十三回「假李逵翦徑劫單身」，此時眞的是佩服Koei公司，竟能將水滸傳中的章節看得如此仔細，在此對Koei的嚴謹仔細表示最高的敬意。

／毛豆



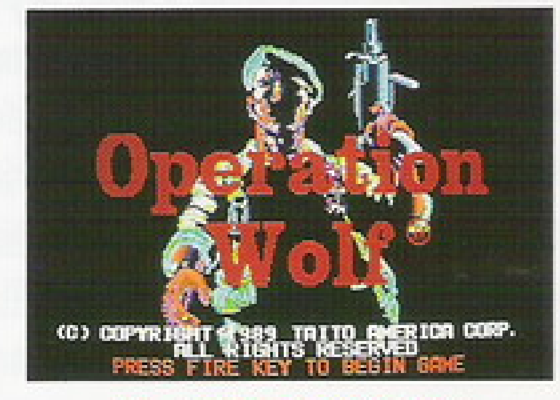
銀河飛將Ⅱ

玩過銀河飛將的朋友都知道這個遊戲有多麼迷人，爲了做太空英雄而把鍵盤玩壞的，大概不只我一個人吧？不過我家鍵盤被毀的「方式」，可能和大家不大相同。

爲了充分溶入銀河飛將的角色當中，我幾乎花了整整一星期的時間，每天日以繼夜地在太空中除暴安良，當然就沒有什麼時間吃飯，老媽無計可施，只好陸續將一些補給品（不是太空食品）送到我的房間。所以我那時經常是右手猛開炮火，左手拿著一包「波卡」，嘴裡則含糊地發出尖叫（因爲塞滿了食物）。

過了一陣子我忽然發現：鍵盤變得漸漸有些接觸不良，鍵盤縫隙中常常爬爬出一些小小的、六隻腳的生物，顯然洋芋片的碎屑已在鍵盤底形成了「肥沃」的土壤…………我的鍵盤就是這樣「玩」壞的。

／Dips



烏茲衝鋒槍

前一陣子烏茲衝鋒槍的大型電玩極受歡迎，當PC版的烏茲衝鋒槍推出後，立刻變成我們這一夥人的最愛，大家競相在研究室裡那台電腦上廝殺，希望能擠上前十名的排行榜。

小呆是最熱衷於此道者，他的大名總是高居在排行的一、二名。這位仁兄有一天心血來潮希望打破遊戲的極限—→ 9999 分，讓我們第二天對著排行榜傻眼，於是花了整整一天的時間坐在電腦之前練功。由於烏茲衝鋒槍第一關死掉了可以無限制重來（分數也不會歸零），阿呆故意重玩了 N 次第一關，終於看到分數越來越高…9000、9500、9900、……當他最後興奮地注視著螢幕，等得偉大的 10000 分出現，結果卻是分數自動歸零！這件事讓我們笑了好久好久！

／龍子





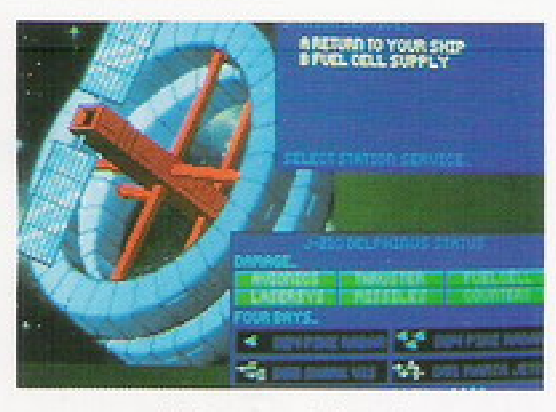
七笑拳

在等待了許久之後，終於見到七笑拳發售。由於筆者是標準的高橋迷，於是當場花了 480 大洋買了下來。然而當筆者懷著興奮的心情回到家後，打開電腦準備大玩特玩一番時，卻怎麼也想不到在不到短短一個小時的時間內就玩完「決鬥篇」了，老實說還眞的有點上當的感覺。因爲原先看過上市前所放出的DEMO著實給了筆者很大的信心，以爲會是一部很不錯的冒險遊戲，沒想到它的過程竟是如此的短暫。

在失望之餘筆者下定決心玩一玩它的另一部「特別篇」，誰想到一開始筆者所操作的亂馬前面就出現了一片槍林彈雨。天啊！筆者可不是超人耶！在一陣廝殺後，筆者終於支持到了第三關，然而筆者的亂馬也已經離死亡不遠了，自此後這一套遊戲就被筆者束之高閣了。因爲筆者對於那一大片接踵而來的子彈及敵人完全「莫法度」啊！

直到最近友人向筆者借此一套遊戲，又不知從哪拿來一個無敵版後，筆者方才有緣見到最後的大魔頭。不過筆者實在懷疑，如果不是無敵版的話，有誰能夠把最後的魔頭打死呢？

／Sebastian



鐵血傭兵

鐵血傭兵可稱爲是 EOA 數年前頗受歡迎的未來之魔法的續篇，可惜它在內容和劇情的發展上實在令人搖頭。

在遊戲中有兩處十分不合理的地方，一爲需要破壞大電腦D-amien Altron的地方；一爲要替Bremar找到他們傳說中的領航者。這兩處在遇到謎題後都沒有給予任何的提示，玩者必須要自己從頭到尾把遊戲中可以交談的人物再詢問一遍才有可能得到解答。更糟的是在Altron的基地中佈滿了敵人，玩者無法以邊玩邊S-ave 的方式來打，而到Altron的房間之後再回來，基地內又會佈滿了敵人。要解決這裡的謎題至少必須兩進兩出基地，而且只要一Save遊戲，所有的敵人又會再度復活，要完成這個任務簡直像到地獄走一遭一樣。

一般遊戲要延長玩者玩此遊戲的時間，通常是加入大量的劇情，鐵血傭兵可不是這樣，它使用一種接到通知後才能進行任務的方式，變相的拖延遊戲的進行，減少了許多遊戲的樂趣。

最後談到鐵血傭兵的結局，完全讓人感覺不出一絲結局的味道，筆者當初甚至不知道遊戲結束了！唉……

／Odin



最後武力

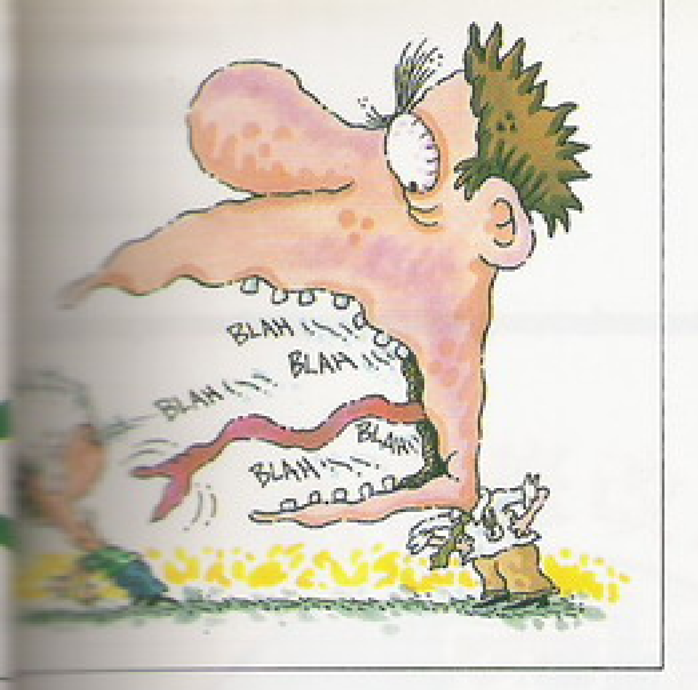
說起這個遊戲，敝人實在有
腹苦水要吐。

自從很不幸的看到那篇有
不客觀（事後方知……）的
之後，敝人就更不幸的花了手
僅剩的生活費買了這款「似乎
很好玩，「好像」AI超高的遊
，結果全不是那一回事……

其實也許敝人是太苛了一
，不過實在爲此憤憤不平，
的和實際上根本是兩款遊戲嘛
以第一章爲例，有人說他用了
少血汗才勉強過關，結果敝人
輕鬆鬆就過了，不但一艘船都
損失，還打下了不少的戰鬥單
。

而這之後的各章也不見得
何困難之處，唯一讓敝人過不
的兩章，是由於火力比例太懸
了，而非AI的功勞。

敝人投此信並非爲打擊任
人、公司或雜誌，只是希望諸
論者能以更負責的方式來評論
戲，同時要告訴各位戰略遊戲
玩家關於最後武力的正確訊息
不過這不表示這個遊戲很差，
依舊有可玩之處。／比利小





蓋世龍王

看著軟體上的美麗廣告，深深被其「91年電腦遊戲的驚世駭俗之作」廣告詞所〝感動〞，毫不考慮的買下它，可是一開始玩就被其複雜的魔法嚇倒，停飛了一陣子，後來覺得不玩太浪費了，硬著頭皮玩了下去，千辛萬苦的飼養了五隻龍和其他一位龍王競爭尋找三塊碎片，希望得到永生之秘。

可是在尋找三片碎片時卻發現說明書有一大缺失。它說三片碎片正好在地圖上成一三角形——這簡直就是廢話，令人氣憤，三點在地圖上一定成三角形（除直線外），所以呢？沒有任何線索之下只得一塊一塊找共15×20＝300點，還眞是需要耐心，當然5隻龍得找上60次，不是太麻煩了嗎？想當然是另一個龍王得到永生之秘了，看到這一幕眞想把電腦用鐵鎚……

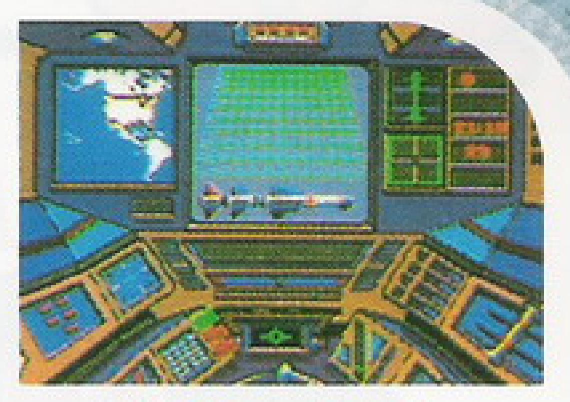
過了不久由雜誌得知這三塊碎片位置，仔細看看原來是成正三角形，如果當時說明書能說好，我想我也不致於在這大吐苦水怨東埋怨西了。 ／勇者



印度王

進行統一印度大業的進度，常常被許多突如其來的戰爭所打敗，而戰後常常是大軍團作戰，人數愈多勝算愈大，和指揮技術實在沒有多大關係，而敵方常有著上百的部隊等著你，眞不知該如何打？

終於歷盡千辛萬苦統一了全印度，現在只剩敵人皇宮了，似乎一切都接近尾聲，雖然如此，但到目前爲止，我還眞不知道該如何完成最後的統一大業，每次攻打皇宮，總是不知道該往何處去？該如何才算佔據皇宮，更不用說要去查克神廟了，可是其中卻有一次莫名其妙的當上了全印度的霸主——印度王，眞是令我傷透了腦筋。說明書也沒有說清楚到底怎樣才算是過關，有沒有人能幫助我解決這個問題呢？ ／Johnson



代碼：冰人

SIERRA 出品的遊戲一向以故事的曲折精緻著稱，但是由於故事太細而缺乏彈性，常常讓我卡在遊戲中間，進退不得。最頭大的就是遊戲過了大半，才發現自己先前忘了做一件很小的事，只得回頭重玩，有時頗有刁難玩者之嫌。

比如說：主角進入 CAI 聽取簡報前必須先繳驗身份證件，簡報結束後再取回證件。然後遊戲進行了很久以後，碰到使用證件的場合，我才驚覺先前 CAI 的警衛給錯了證件，只好重新回到C-AI的部分，拿了正確的證件，再重覆了大半個遊戲…整個遊戲所帶來的流暢和緊湊的氣氛完全破壞殆盡。 ／DDT

看完了特約作家們長久以來積壓在心裡的話，各位讀者是否現在心裡已有一大堆的話想一吐為快。現就請各位讀者提起筆來，將您心中與遊戲有關的七情六慾，投到軟體世界雜誌，讓我們為您舒解壓力。

文章內容：只要您遇到一件令您為之氣結、捧腹大笑、哭笑不得，或者您只想發發牢騷而已，都歡迎來稿，但內容需與遊戲有關，如遊戲的劇情、畫面、對話、動作、說明書、……等等，家務事請勿投來，否則刊登出來的話，恐怕您會被逐出家門。文章內容需舉實例，也需把當時的情緒表達出來，但用詞請勿太粗魯，以免教壞小孩。字數 500 字以內，最好一次只寫一件事，歡迎各位讀者踴躍來稿。

特別任務1修改篇



/ R.Y.U.

好不容易終於等到銀河飛將II——特別任務1的發行了，心中非常的愉快，但戰機也死得更快，於是只好拿出來修改一番。

表一為我方戰艦，表二為敵方戰艦，表三為我方戰艦護盾值，表四為敵方戰艦護盾值，其他若還有不清楚的地方，請參考軟體世界雜誌34期——銀河飛將II雷霆戰機。



表一 我方戰艦

修改檔名	戰艦名稱	起始位置		最末位置	
		磁區	位址	磁區	位址
SHIP.V15	Crossbow I	163	182	163	400
ALTSHIPS.001	Concordia II	000	080	000	294
	Sabre Torp	000	323	001	025
	Epee nomiss	001	054	001	268
	Sabre TorpII	001	297	001	511
	Broad sword II	002	271	002	485
	Pirate Ferret	003	002	003	216
	Ferret MarkII	003	245	003	259
	Pirate Epee	003	488	004	190
	Crossbow II	005	193	005	407
	Crossbow III	005	436	006	138

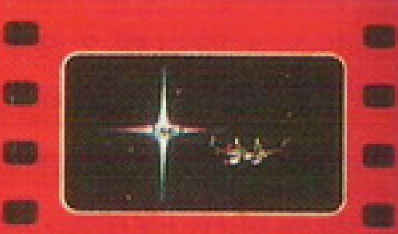
註1：
在某些任務中，您將會遇到一些聯邦叛徒，所以除了您現在所駕駛的戰機外，其他戰機請先不要修改，以免……

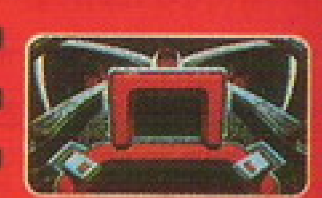
表二 敵方戰艦

修改檔名	戰艦名稱	起始位置		最末位置	
		磁區	位址	磁區	位址
SHIP.V24	Supply depot pot	232	487	233	189
SHIP.V36	Gothri	118	331	119	033
ALTSHIP.001	Gothri	004	219	004	433

表三 我方戰艦護盾值

SHIP	Fore		Aft		Front		Rear		Right		Left	
Crossbow I	F4	00	F4	00	90	00	90	00	5E	00	5E	00
Pirate Ferret	14	00	14	00	1E	00	1E	00	1E	00	1E	00
Ferret MarkII	3C	00	41	00	41	00	41	00	2D	00	2D	00
Pirate Epee	2D	00	23	00	1E	00	1E	00	23	00	23	00
Crossbow II	C8	00	C8	00	96	00	96	00	64	00	64	00
Crossbow III	E8	03	E8	03	B8	0B	B8	0B	B8	0B	B8	0B

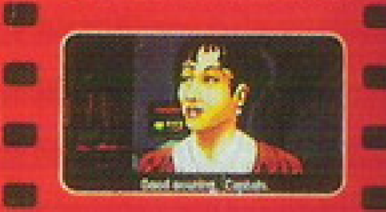


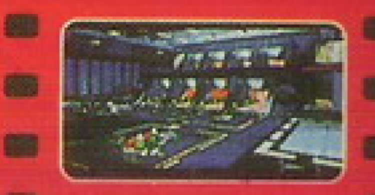


表四 敵方戰艦護盾值

SHIP	Fore		Aft		Front		Rear		Right		Left	
Supply depot pot	2C	01	2C	01	B4	00	B4	00	A0	00	A0	00
Gothri	64	00	64	00	64	00	64	00	5A	00	5A	00







戰機修改篇



一級戰將

在二十五期看到了空戰奇兵的避彈法，一試之下果然不錯，可是雖然沒有飛彈的威脅，但飛機還是因爲油料及彈藥用盡，在臨時找不到己方盟友的空軍基地，而導致機毀人亡的悲慘命運，所以只好再自己動手修改一下遊戲程式使之油料不耗，彈藥不盡，不過可別忘了，只是用不盡，並不是源源不斷的供應，所以在基地中，別忘了幫你的座機 ATE 加二顆飛彈及子彈，否則你昇空之後只有挨打的份。廢話不多說了，就拿出你的 PC- TOOLS改造一下你的座機ATE 吧！

修改方法：

1.彩色版本檔名爲USA1.EXE（單色版本檔名爲 USA.EXE ），請用搜尋功能，尋找下列HEX碼，再將實線處改爲90即可。

2.例如：修改子彈數，用Find找 HEX ：5D 48 A3 64 5D BF 52 ，找到後將 A3 64 5D改爲 90 90 90。

修改飛機油料

HEX ：8B C2 A3 4E 5D A0 42

空對空飛彈無限：

HEX ：5D 48 A3 66 5D BF 58

空對地飛彈無限：

HEX ：5D 48 A3 68 5D BF SE

飛機架數無限：

HEX ：74 0E FF 0E 3E 5D 75 68

修改篇補遺



一級戰將

在讀了軟體世界雜誌33期飛狼突擊隊的超級飛狼修改法之後立刻著手修改，想要打它個落花流水。

但一駕駛飛狼衝到敵方陣地時，卻因油料耗盡必須返航，或就近找己方的機械師補充油料，一旦沒有機械師就必須返回基地，這一來一往的時間，突擊隊又損失了許多隊友而無法戰勝，所以只好請出 P-C-TOOLS 改它一改，修改完後再沒有後顧之憂，可以一直衝到前線。

還有金錢修改也太麻煩了，只須將 AA.EXE 也改一改就取之不盡了。

修改方法：

I．載入 PC-TOOL-S ，搜尋 AA.EXE檔內的 7E 24 26 FF 4C 1A 74 1E將劃線處改爲90即可。還有一處爲 26 FF 4C 1A 8B 46 08 0B，也是將劃線處改爲90即可，就擁有永不減少之油料。

II．金錢取之不盡：搜尋 26 29 44 16 4F 75 69 8E，將劃線處改爲90即可。

好了，修改完成，駕著你的飛狼，殺它個片甲不留。

GOOD LUCK!





/徐建發

表一 攜帶物品位址

P.S 位址表是先由上往下，再由左往右。

主角 位址	主角 位址	左玄 位址	左玄 位址	右斬 位址	右斬 位址
040	100	200	219	119	05
044	104	204	215	115	05
048	108	208	211	111	05
052	112	212	207	107	04
056	116	216	203	103	04
060	120	220	199	099	03
064	124	224	195	095	03
068	128	228	191	091	03
072	132	232	187	087	02
076	136	236	183	083	02
080	140	239	179	079	01
084	144	235	175	075	01
088	148	231	171	071	01
092	152	227	167	067	00
096	156	223	163	063	00



物品修改值

修改值	物品名稱	修改值	物品名稱	修改值	物品名稱
01	玉八卦	0B	鐵　弓	15	流星
02	粽　子	0C	火蜥爪	16	皮
03	肉　湯	0D	雙膛炮	17	藍晶
04	漢　堡	0E	霹靂銃	18	龍蜥
05	草　藥	0F	迴力鏢	19	銅
06	魔水晶	10	青鋒刃	1A	飛角
07	炎玉劍	11	旋　鑽	1B	土
08	血染劍	12	旋　針	1C	蜈蚣
09	孤指劍	13	紫月劍	1D	合金
0A	藍星鉤	14	月牙刃	1E	魔護

修改值	物品名稱	修改值	物品名稱	修改值	物品名稱
1F	紫砂拳套	29	瘋狂馬靴	33	戰神
20	鋼腕拳套	2A	龍蜥長靴	34	魔鬼
21	輾銅護手	2B	火雲靴	35	古木
22	硃砂拳套	2C	金光鞋	36	電光
23	海洋拳套	2D	水晶短靴	37	龍髮
24	皮護手	2E	硬樹脂靴	38	月牙
25	古銅護手	2F	藍絨靴	39	藍玉
26	龍蜥手套	30	古木神靴	3A	金佛
27	白金手套	31	紅玉冠	3B	飛機
28	皮　靴	32	翡翠玉環		

1 人物屬性修改法

在聖域傳說出片時，本人就急急忙忙想盡辦法將它＂弄＂到手。在到手之後，便將說明書給仔細的看了一遍，便開始我的神聖使命。但好景不常，我幾乎是到達了廢寢忘「時」的境界，也將近被迫限電，在這種環境下好不容易將主角的屬性提昇到最高，可是在找到左玄時，他的屬性卻和主角一開始時差不多，害的我差點去撞牆。於是狠下心將 *Pctools* 給搬出來。編輯 1_4.REC、2_4.REC 和 3_4.REC 這三個檔（分別儲存遊戲一、二、三）。

2 物品修改法

只要將你所須要物品的修改值（表二），寫入表一物品攜帶的位址即可。

PS：由於此物品攜帶位址是按照個人攜帶位址的順序排列，所以顯得有點亂，希望讀者能夠看清楚，以免修改錯誤，鑄成遺憾。

如果你想修改到適中的話，筆者所繪出的表格是照順序排列。

例如：你只想修改右斬的精力到 255 的話，只須改後面一個位址，即將 143 和 147 的位址改成FF即可。





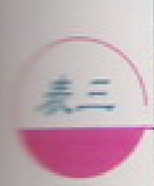
屬性修改表

主角		
名稱	修改位址	修改最大值
等級	000	FF
經驗	002,004/006,008	C3 50/C3 50
體力	014,016/010,012	C3 50/C3 50
攻擊力	020	FF
守備力	022	FF
魔法	028,030/024,026	C3 50/C3 50
金帛	034,036	C3 50

左玄		
名稱	修改位址	修改最大值
等級	160	FF
經驗	162,164/166,168	C3 50/C3 50
體力	174,176/170,172	C3 50/C3 50
攻擊力	180	FF
守備力	182	FF
魔法	188,190/184,186	C3 50/C3 50
金帛	194,196	C3 50

右斬		
名稱	修改位址	修改最大值
等級	159	FF
經驗	157,155/153,151	C3 50/C3 50
體力	145,143/149,147	C3 50/C3 50
攻擊力	139	FF
守備力	137	FF
魔法	131,129/135,133	C3 50/C3 50
金帛	125,123	C3 50

附註：表三爲主角可控制人物數目，若將人數改爲02，就不必去找左玄了，改爲03就連右斬都不用找了。



表三

人物出現數	位址	修改值
主角	275	01
主角＋左玄	275	02
主角＋左玄＋右斬	275	03



方便的複製術

／鑽洞機

在前幾期中有一個幽靈騎士的複製術，這個多麻煩呀！複製一些强力裝備就要跳回DOS，再用 PC-TOOLS 來做，太慢了，而且，有硬碟還沒什麼問題，沒有硬碟的不就慘了（磁片提早退休－使用次數太多了）。

所以，本人將塵封已久的複製術公諸於世，現在，請各位仔細觀看…。

適用遊戲：光芒之池、青色枷之詛咒、銀色匕首、黑暗之池，接下來是、異域之門、克萊恩英豪、幽靈騎士、拯救地球。

方法如下：我以銀色匕首之謎爲例：裝備之一防火戒指，這是對付紅龍時必勝裝備之一，可惜只有一個，不過……，請你的隊伍回檢閱廳，先 SAVE A、B（或任二個進度，以防不幸發生…。）創造一名人員，把防火戒指交給 1～6 任一人員，交給 1 號人員好了，把其他人員刪除（榜上除名，讓他消失掉、失蹤掉），叫出剛創造的白痴，哦！不，不，是人員，把防火戒指給他，扔他回磁片中，1 號人員刪除，然後回到主選單，叫出 A 、 B 任一進度後，請一名隊員回磁片，叫出剛才新隊員（白痴），把他身上的防火戒指交出，請他再度回磁片，叫回前面（原先的）的隊員歸隊，然後，防火戒指就有兩個了，以此類推，就有一大堆防火戒指了。

不過，本招還是有缺點，像NPC的東西，還是要用 PC-TOOLS 來複製檔案才行，所以，花點 TIME 吧！（ P.S ：每次複製完要 SAVE 起來，才可再一次複製）



恐怖劇場

艾薇拉II

／毛豆



新手上機篇

前言

各位喜愛恐怖電影，以及想試試自己膽子有多大的朋友，讓我告訴你們一個好消息，古堡禁地II也就是艾薇拉II－－恐怖劇場已經發行，如有玩過古堡禁地I的同志，絕對不可錯過這麼一個精采的遊戲。新的操縱介面，新的法術比上集更容易配製，更體貼玩家。對於從未玩過的玩家而言，古堡禁地II也是一個簡單而好玩的遊戲，只要有一隻mouse稍稍花個三分鐘，熟悉操作方式一個驚險刺激的恐佈之旅便開始了。

緣起

從上次和艾薇拉分開後，知道她在好萊塢（Holly wood）的Black W'mdow Production公司拍片。有天接到她的來信告訴我拍片時發生的種種怪事，我想必是有什麼事要發生。原來她被困住了，需要我去救助，美人有難我怎能坐視不管呢？於是帶著艾薇拉的魔法書和她的耳環（Pendant）來到好萊塢，展開這趟－－黑窗攝影棚之旅。

開演

一開始，我獨自佇立在入口處－－四週黑漆漆的，令人毛骨悚然－－深吸一口氣準備踏出第一步。但我又該以什麼樣的身份進去呢？看看前面似乎有間警衛室，待會兒要是警衛問起又該如何回答呢？想想告訴他我是來應徵特技演員的好了。（選擇自己的工作，有四種工作可選：特技演員、私家偵探、程式設計員和飛刀手。其實各種工作對往後的影響各有利弊：比較喜歡以暴制暴的人，可選特技演員；而喜歡看見怪物被你活活燒死、凍死的人，則可選程式設計員；若你是標準儒家孔夫子思想，喜好中庸之道的人，則可選私家偵探；若是常常使用三十六計中最常用的那一計－－逃走，則可選飛刀手，但通常逃跑是無法做大事業的。）

一走向前，艾薇拉便出現在我眼前，告訴我她被一隻三個頭的怪物抓住了，在影棚中需要我的幫助，雖然是這樣但她竟然還嘲笑我，眞是的！（Cerberus是希臘神話中地獄的看門怪物，有三個頭。）

壯起膽子向前走，突然覺得背後涼颼颼的，趕緊回頭看看，卻什麼也沒有，不過地上有一塊石頭，或許有用先撿起來再說。到處走走發覺大門深鎖根本進不去，看來只好到隔壁的警衛室問問，走到門口卻不知該如何進去，在門口等了又等，艾薇拉出現生氣的對我說：「你這個大笨蛋，不會用石頭丟破玻璃進去呀！」看來我只好違反自己的原則了。（在往後的過程中多少要暴力一點，否則可就……嘿嘿！）

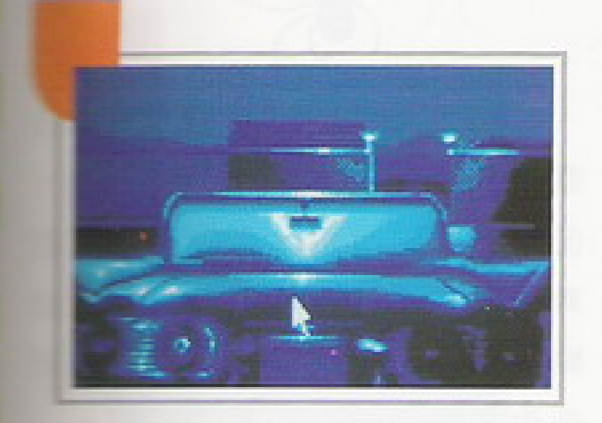


進去之後，環視四周，似乎有事發生了。牆上的血跡斑斑，趕緊趨前一看，右邊有個櫃子，小心的打開一看……我的媽呀！往後退了一大步，原來是一位可憐的警衛，不過我也只能說一聲



「阿門」。放開腳步往前走去，桌上除了一個監視器螢幕外，還有一個密碼鍵盤，大概是開外面大門的開關吧！但是 key 呢？好像曾在警衛身上看見過，回頭拿走 key ，順便把夾克和帽子也穿上帶上。

走回桌前，將 key 插上，輸進密碼，趕緊回頭看看門是否開了？門當然是開了，繼續向前走去，右邊有輛車，趨前一看原來是艾蕬拉的座車，打開行李箱，



裡面有扳手和電線鉗子，以後或許用得到，便順手帶走。而後面有個門，踏進一看，原來是剛剛在監視器看到的景像，往前走發現有三間攝影棚，而一樓（進門處）則有電梯，可通到地下室和二樓。要進去三間攝影棚則需要密碼，從此正式開始了恐佈的黑暗之旅。

提示

（一）探索

遊戲中，對於任何一個房間、一個景都儘量看看，（多用mouse在鍵敲一敲）常常可以發現許多有用的東西。而在Room視窗內的東西儘量可以拿的都拿起來，可能在東西的背後有密門或是保險箱，當然常常也會有致命的危險，看完之後如果覺得東西太多了，可再丟回去。



通常有些東西可以當做魔法的配方，如果嫌太多，大可將它配成魔法，魔法是存在腦中不需要重量。說了這麼多舉幾個例子看看：當你在二號影棚中，其中一進門旁邊的房間裡（有書架和一個魚缸的那間）有一幅鴨子的畫，當你拿開之後再多按牆壁一下（按 mouse 左鍵），便會出現一個保險箱，如果你沒有將那幅畫拿開，又如何能發現呢？



同樣在二號影棚裡，樓上有一間小孩的遊戲房，地上有三個積木，而這三個積木，不正是施火球術最好的配方嗎？各種物品的發現都需要你仔細的去探索。

（二）升級

不知你有沒有發現當你每走一處未踏過的地方，便增加 4 點 Exp ？如果一開始無法「適應」這麼低的級數，不妨多走走、多看看 4 點，經驗值也不無小補。

而施展法術和拿取重要物品，亦是加級的方法。如果覺得自己不怎麼會運用戰鬥技巧和法術，加上時間太多則可多施幾次。那些只需法力的法術如 Ice Dart、Healing Hand和 Unseen shield ，每施一次增加10點經驗點數，也不失為一種方法，當然去練功更是最好的升級方法，只不過須更加小心，以免壯志未酬身先死，那可就難看了。



（三）魔法

魔法是這個遊戲中最精采，也是最重要的一部份，和上集比起來，這次的魔法省去了找艾蕬拉配製的麻煩，更重要的是它所用的配方都是遊戲中可拿到的東西，而不是像以前的植物（如Poppyz ：罌粟花），省去許多專有名詞，對於我們這些不是以英語為母語的玩家而言，無異是一個福音，只要記得法術名稱，大概就知道該找什麼配方去配魔法，如一開始威力最強的火球術，聽名字就大概可知道該用什麼配方：一切易燃燒的東西，想想在遊戲中，能找到的東西中那些可燃？所以幾乎任何可動的東西，都是魔法的材料。



對於一個新手而言，一開始因爲等級不夠而無法施展許多有威力的法術，所以如何運用所能用的法術是一件相當重要的事。





如果願意的話，可以將魔法從附錄中，以等級高低照順序排列，方便自己對照，如下表的方式：



名　稱 Name	級　數 LEVEL	法力點數 Power Point	配　方 Ingredients	功　效 Effect
HEALING HAND	1	3	None	初級治療
ICE DART	1	4	None	輕微傷害
UnSeen Shield	1	3	None	抵禦攻擊
BLESS	1	5	Holy water(聖水)，cru cifiy(十字架)	增加武器攻擊力
GLUE	2	4	有粘性的物品	使敵人無法動
LUCK	2	4	帶好運的東西	Lucky
ProTECTION	2	6	金屬帶、箍	減少損傷
ANTIDOTE	3	4	自然界有毒物質	解毒
BRAINBOOST	3	6	儲存資料的東西（磁片）	增加智力
COURAGE	3	8	小瓶酒精	忘記害怕
:	:	:	:	:
:	:	:	:	:
FIREBALL	4	8	易燃物	中等損傷
:	:	:	:	:
:	:	:	:	:







在旅程中常常有太多東西無法帶走，所以如果能以魔法方式儲存起來，隨時取用不是很好嗎？

善用魔法是過關的重要關鍵。但是，臨陣時是無法配製的，所以儘量能充份準備，以備不時之需。



而以魔法的攻擊而言，有些關卡只能使用魔法才能通過的，但魔法配方有限，所以要精打細算的用，千萬不要浪費，且魔法點數增加並不是很快，這一點更是你在戰鬥時該衡量的一點。

（四）戰鬥

一開始會遇到戰鬥的地方，大概就屬一號影棚，而且大概也只有三種：兩種蟲和一種蚊子。對付牠們，實在不用想什麼，選擇最利害的攻擊模式儘量攻擊，速戰速決才是最好的方式。

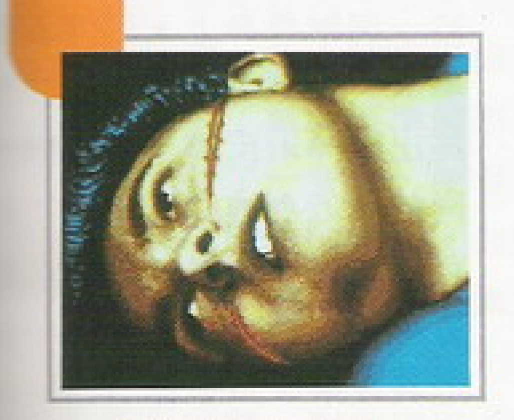




順便提到幾點：(1)如果你的電腦實在太好了如：486，希望



你在戰鬥之前，將 Turbo 關掉，速度慢一點，對於等級較低的你而言，會有更多存活的機會。(2) 一有進展趕緊存起來，多存一點，當你將來發覺什麼地方少了什麼東西時，才不用從頭開始。(3) 遊戲中，有些地方硬是需要你拿到某個東西，或者是等級要夠，拿到魔法材料配成魔法才能過關，所以探索時，拿到的東西要儘量用用看。天生我材必有用，有些是配魔法的重要材料，有些是過關的重要物品，尤其是那些可用、可吃、可擲的東西，通常都是挺重要的，如果不拿或不隨身攜帶，常常會卡死在某些地方。(4) 遊戲中有些必死的場所要注意，通常是有問題，但也常都有解決的方法，所以要儘可能走過每個地方，看過每個東西，拿過每個東西，並用用看，這樣才會使你的冒險之旅有趣一點，以免常常見到自己悽慘的畫面，而常要回答「Yes，I want to restore the game」，次數太多除了面子上不太好看外，相信也會使遊戲的趣味性和好玩性降低。



（五）提示

打從我打開大門之後，就開始面對許許多多奇怪的事，進入一樓大廳，右邊有二間洗手間和一個電梯，搭電梯可以到二樓和地下室。我想先到地下室好了，在那遇到了一位印度人，知道一些事情的蛛絲馬跡，再搭電梯到二樓，在這可以拿到許多重要的東西，如在艾薇拉房間的盒中，可以找到一樣重要的物品（重點：它可以使用），而其他地方，也可以發現一些魔法配方，如有一塊磁片，便可做爲施展Brain-boost 的配方等等，而你也將會遇到一位巫師，花了好大的功夫才將它打敗。

下樓之後，想想照順序好了，先進 Studio 1，可是試了幾次，都因等級太低而被幹掉，於是轉移目標；而 Studio 2是一間大房子，進去右轉是一間類似書房的佈置，在這可發現保險箱和一把在水族箱中的 key，但key卻無法拿，因爲裡面有食人魚，而左轉則是餐桌的佈置，其中左邊有一個小櫃子，打開之後，你將被困在一個房間中動彈不得，此時記得在艾薇拉的房間拿到那個女性專用的防身器材嗎？用看看啊！

出去下樓，便可發現一間實驗室，實驗室裡有一項重要的配方。當你從樓上房間中脫困之後，對面的房子中，有個門通往外面，卻被一個食屍的不死怪物擋住，那怎麼辦呢？如何解決這個可惡的東西呢？看看魔法中，不是有一種法術叫 Turn Undead，而其配方是什麼呢？告訴你它就在實驗室，提示就到這了，至於 key 要怎麼拿，以及再來如何？就留給各位玩家自己解決，因爲樂趣就是在此，說出來就太沒意思了，你說是不是呢？祝你早日解救艾薇拉，完成英雄救美的重責大任。







幻影法師

/Lotus



新手上機篇

幻影法師是長槍英雄系列之一，但是擁有全新的畫面和遊戲介面，讓人耳目一新。在遊戲中，玩者除了到處探險和戰鬥外，還要運用智慧及耐力，引導一群手無縛雞之力的難民抵達安全的地方。玩慣了 SSI 出品遊戲的朋友可能有些不適應，所幸幻影法師只是一個小格局的嘗試之作，又極容易操作，不管老手或新手都應能很快地進入情況。

組成隊伍

幻影法師是 SSI 的一項創新嘗試，因此玩家不能把光芒之池或長槍英雄系列的人物傳送過來。

在幻影法師之中，一共有十六個人可以被召入探索隊伍，其中有四個人是難民的首領，這四個人的戰力及等級都不高，所以除非其餘的十二個隊員都死光了（如果眞的這麼遜的話……），否則大可不必動用這四位「備用隊員」。就算你執意把難民首領加入隊伍，也不會使難纏的難民變得比較聽話。

幻影法師的組隊相當自由，可以隨時重組隊員。由於這個遊戲的重點不在戰鬥，隊員的等級似乎並不是很重要（這個遊戲中根本沒有「升級」的設計），玩者可以嘗試各種隊員的組合，就算隊員死亡也不再使你痛哭流涕，因爲你沒有機會投資大筆金錢在隊員的升級和「進修」上。

當然，如果想要使隊伍發揮最大的威力，兩個戰士、一位巫師及一位牧師的傳統組合相當不錯。記憶法術需要時間，而「時間」在這個遊戲中是最寶貴的，因此在探索隊裡放兩個巫師或兩個牧師不是明智之舉。在遊戲的前期，敵人不怎麼强，甚至可以不用巫師（牧師要擔任醫護，是絕對必須的）。事實上，如果能依照探險地點的性質，適時調整隊伍，可以讓遊戲更加活潑。

探險及戰鬥

碰到看似友善的人時，「先禮後兵」是基本策略，別忘了先打聲招呼，以免失去了重要的朋友。

即使眞正碰到敵人，也不一定要趕盡殺絕。記憶法術和療傷都是費時的事，當你沉迷於殺伐之中，外面的難民可能正陷於龍人軍隊的包圍。有時整隊開溜不失爲保全實力的上策。

戰鬥時，可以使用「自動戰鬥模式」，但須先設定每個隊員的策略。根據我的經驗，最好同時選擇Attack、Ranged（如果有弓箭）、Cast（如果是法師）及Flee，這樣一來，隊員會在遠距離放箭及施法，奄奄一息時也會知道逃跑。碰到障礙物時，「自動戰鬥模式」常常使隊伍擠成一團或被擋住去路，這就要靠玩者自行控制人物，把他們移到適當的地方。

巫師和牧師是隊伍裡不可或缺的，「自動戰鬥模式」有時會使他們浪費法術在一些小角色上。牧師除了能療傷外，Turn Undead 法術專剋鬼怪骷髏，威力強大（但有時會不靈），解除陷阱術更是看到寶箱時必用的一招。巫師的法術中，蛛網術及火球術是最具威力的，尤其是火球術，除了用來殺敵外，也可以拿來爆破、炸毀一些障礙物，不過使用時要小心，以免誤傷無辜。

怪物中比較難纏的是那些會施法術的（例如龍人），他們很聰明，會集中火力於一個隊員身上，展開各個擊破。碰到這種情形，立刻施出火球術反擊，再讓戰士向前做近身搏鬥，兩三下就可以解決。透露一點：凡是會施法或噴火的傢伙都不善近身攻擊，只要你有辦法讓戰士站在旁邊揮劍一擊，兩三下就可解決。

打完一架後，要適度地療傷和記憶法術（太頻繁的話會浪費時間）。如果地面的障礙很多，不妨讓一個隊員先離開，再使用 Regroup 指令，可以節省不少時間。

引導難民部份請參照攻略



●完結篇●

俠盜羅賓漢

完全攻略(二)

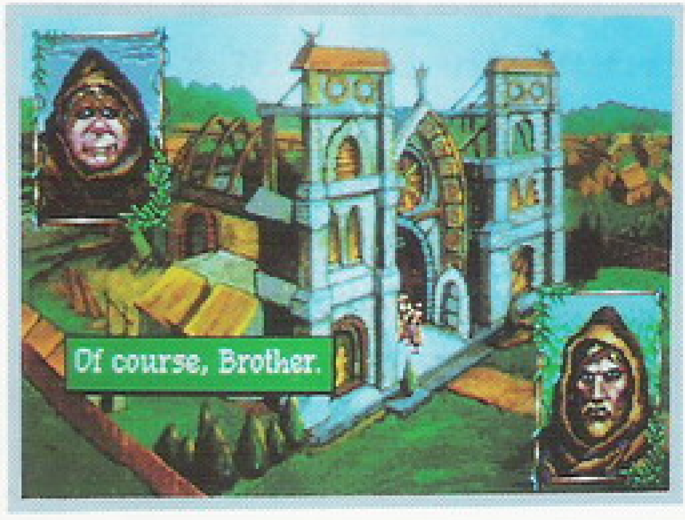
／卓挺然



第五天

出門後，到小屋找善良寡婦時，卻看見她在哭泣，而TU-CK正在一旁安慰她，一問之下才知道原來 WIDOW 的三個寶貝兒子被捉走了，於是你向 WIDOW 保證一定救回他們。救人的事不能稍有遲疑，來到了監視區準備想法子進城去，等了一會兒，便看到一位身著褐色服裝的和尚，你攔住了他，與他交談一番，再靠近他，沒想到這和尚這麼怕死，一靠近就跪下求饒，對他使用「手」的指令，等拿到衣服後，你急忙地向城裏去。進城後先到 PUB 去，進入 PUB 後先與老闆聊天，再和桌子旁的人談話後，才知道他以賭博維生，想想沒事，就和他賭一局（給他所有你的錢），贏了後可拿到一個千杯不醉的東西。你起身離開酒吧。朝ST.MA-RY'S過去。敲門進去後，先到L-AUNDRY ROOM（可用眼睛指令查看），拿走正在晾乾的三套衣服，再進入另一房間，與 ABBOT 交談他會告訴你手中的盒子中藏有一枚魔法戒可控制火，並且叫你去買酒。你拿起酒桶，走出房間往酒吧去。到酒吧後把桶子給老闆，他會給你一裝滿酒的酒桶，還告訴你如果你願意，他就會打開鐵門，讓你走捷徑回去。於是你走到鐵門前做出開門的樣子，老闆便走過來替你開門，進入後可見到右邊排列著四個大酒桶，旋轉第二個酒桶的龍頭，就可以發現密道，進入密道後有兩條通道：向左是城堡的監獄；向右是教堂。先向左走可見到一道密門，門上有一小孔，（對小孔使用眼睛指令），可見到獄中的情形，看來三個小孩尚未有危險，所以你決定稍待一會再來救他們。於是你又向右方的通道一路走下







去，掀開了布簾才知道原來是通到這兒來了。ABBOT 會邀你一起喝酒（選 AYE），此時他會叫另一和尚將盒子送回他房裡，而且門不要上鎖。你趁機把下棋贏得的物品放進杯中，一陣廝殺後，ABBOT 就醉倒了，搜 ABBOT 的身上可拿到一些錢，拿起酒桶，向右到他的房間去。盒子會藏在那裡呢？對了，搜搜枕頭下吧！找到後，出房門到大廳去，開右邊的門，走到迷宮來了，不過，怎難得倒你呢？三兩下就到了隱藏的門，開門進去後，看到一個焚燒巫師的火台，四處找了找都找不到其他的東西，索性出教堂去了。到城堡去，先和士兵談話一次，再給1 PENNY 就可以進去了。

出來後到酒吧去，先將酒桶還給老闆，再把 ABBOT 欠的錢還清（USE MONEY 25），打開秘門，通過大酒桶向左走到監獄邊，再看一下小孔可見到有兩人交談之後決定買酒喝，但卻沒錢，於是一人決定去向另一人借錢，另一士兵也跟著走了出去。你打開秘門在桌上放了1 PENNY 之後，又趕緊走出門……，動畫完後兩士兵便走出去買酒喝了，此時不救人，更待何時？於是你打開門進去，掀開板子，對洞口使用衣服，把三人都拉上之後穿上和尚的衣服，便又由密門逃了出去。向左朝酒吧逃出，你先行探路之後，發現有音樂聲，原來是 S-HERIFF 在慶祝捉到了他們三人，三人問你是否還要循這條路出去（選 AYE），出去後正要走出大門，沒想到 SHERIFF 卻跪了下來，於是你跟他談話，又學和尚的口氣爲他祈禱後，他給了你 1





PENNY，你收下後，四人便頭也不回的溜回了森林，回到小屋後 WIDOW 爲了感謝你便送了你一張金網子，而 HOL 三人的身份已被識破只好跟你回CAMP去了………。

第六天

一出門後同伴會告訴你些不尋常的事情，而JOHN會告訴你，現在是去 MONASTERY 取回SCROLL的好時機。不過在開始做事前，決定先去探望一下 WIDOW，到了小屋旁才知道 WIDOW 不在，向左走二格畫面，來到了一個空曠的地方，先準備好網子，看看能捉到什麼好東東？（等約一分鐘，若沒東西出現，再向左一格，躲到右上那樹的後方），若聽到一段輕快的音樂，趕快存檔，再把網子丟到 PIXIE 快要經過的地方（兩者距離約 5～6 cm），捉到後，ROBIN 要求許願，那知PIX-IE說他無法實現願望，要 GREEN MAN 才行。於是 PIXIE 就帶你到 GREEN MAN 那兒，誰知GREEN M-AN竟對他說他沒有願望，只能夠在森林中給你保護的力量，而且若想要這種能力，還得答對三個謎題。於是你請他出題，他又說你得先學會DURID CODE，再問他去那裡找 PRIESTESS？他說在W-ILLOWS中。你走到監視區去，沒多久看到一個身穿黑衣的和尚正從下方走來，下去攔住他。你舉起弓箭要他把衣服留下，想不到他不肯，還對你下戰書，大概是活得不耐煩了，當然答 AYE。於是吹響了號角。等伙伴來後，你對伙伴說明了一切經過。而同伴很樂意把棍子借給你。等你準備好後，兩人就展開一場激烈的棍法比試。那和尚哪是你的對手，三兩下就被K死了。當你換好衣服後，就穿著黑衣準備混進MON-

STERY去了。到了 MONASTERY 以後，朝下走到湖邊，就看到有人駕著小船緩緩而來，坐上船，他會自動等到了之後，把小笛子給站在門口的守衛，再把證明自己的身份。

拿起身上的小笛子吹了幾下，沒多的帶你到水城裡去。身上那一袋石頭給他，他會要你回答三個謎題來

以下列出的是ROBIN HOOD到水城中問題的解答

Q1: I will seek out the devil where he lies and I will cross many seas to do so· Then I shall blasthim with fire from heaven·

A1: 黑、淺藍、白色帶金邊

Q2: Demons dance to my call·I am a thief none can catch · No sharp blade worries me· What do I have?

A2: 灰、黑、紅

Q3: I would comfort a friend who is ill and fears that death will come upon him without warning ·But if death should come，letmy gifts guide him beyond demon's reach and to new life· What should I have?

A3: 灰、黑、紅

Q4: I have a fever which has driven me to madness · My teeth loosen and I taste blood in my mouth·

A4: 紅、白色帶金邊、金

Q5: I am old and my hearing fails me，I am ill and wonder when death will come for me，my mouth is dry · What would you give me?

A5: 鑽石、灰、金

Q6: I must go into battle where I may will be wounded ·Then I will know great thirst and my eyes will burn·

A6: 紅、藍色帶條紋、鑽石

Q7: I must ride upon a fiery house，through valleys filled with adders and seek the fate that a waits me· What should I take with me?

A7: 藍色帶條紋、黑、淺藍

Q8: In summer· my ice doesnot melt ·The red eye becomes clear ·Demons run when I raise myhand· What do I have?

A8: 黑、深藍、鑽石

Q9: Alas·sadness clothes melike a leaden cloak ·A wicked woman lies to me，but I fear danger will come upon me by surprise · What would you give me?

A9: 金、淺藍、白色帶金邊

Q10:The drought lengthens ·the corn withers in me field，and a witch courses me with a glance · What would you give me?

A10:黑、淺藍、白色帶金邊

Q11:My trees are heavy with fruit ，my heart is full of all desires，and my wife gives birth to a holy child · what do I have?

A11:紅、白色帶金邊、鑽石

Q12:Sadness weighs upon my soul·

My heart aches tobe filled · Would that I could steal into my love's chamber unseen ·

A12:紅、灰、白色帶金邊

Q13:I have three fears :I fear travelling by ship;I fear my wife will beunfaithful;I fear the liesof men · What should I take with me?

A13:藍色有花紋、白色帶金邊、深藍

Q14:I'll build a ship to carry me sky ward · If it falls，I'll not be harmed · But I will nevr tell how it is done. What do I have?

A14:藍色有花紋、白色帶金邊、淺藍

三個謎題都答對之後便可進門。進去後先朝右下方的塔前進，上了樓梯後可見到後方有一菱形的架子，看一看架子上有什麼吧！最下一排中間的卷軸拿起來一看，這不正是MARIAN 要你找的卷軸嗎？於是你當下就把它收了起來，右上方還有一個格子存放著兩個卷軸的，拿起下方的卷軸一看可看到一則訊息：

WHEN YOU'RE TOUCHED THE FACE OF WISDOM AND THE FACE OF THAT WHICH HUNGERS, THEN WILL THE FOOL'S TONGUEBE LOOSENED AND THE PATH MADE CLEAR.

COGTO	:	THINKER
MALITIA	:	MALICIOUS
INEPTUS	:	FOOLISH
VOCALIS	:	SPEAKER
IEIUNUS	:	HUNGRY
HILARIS	:	JOLLY
DEFORMIS	:	UGLY



看完後再到中央的大廳去，PRIOR 會要你跟他去審問囚犯，於是你走到左上方的塔中，可看見 PRIOR 正在等你，他要你用盡各種方法使囚犯招供，當囚犯願意招供時，可以在右下塔中的房間找到他。等他走後，走到右方將囚犯放下，一問之下才知道原來他的名字是FULK，是理查王身邊的人，於是你向他表明身份，可是他不太相信你，於是問他要如何才能證明自己的身份。他要你奪回被 PRIOR 拿走的卷軸才肯相信你。於是你走回右下塔中的房間，一進去你就看到 PRIOR 正用心的研究著一份卷軸，於是你走過去把桌上的杯子打翻，PRIOR被你濺得一身溼，在大罵你一頓之後，就留下你一人，出去清洗衣服去了。你趁機拿走桌上的卷軸，回到牢房中把卷軸交給FULK ，又對FULK說他必須趕緊離開才行，FULK便要你跟他走，原來FULK當初是從密道被帶進來的，當你跳上船後，FULK要你快想辦法開門，不然 PRIOR 不久就會發現他跑掉了。先給 FULK 1 FARTHING 。就在此時你想起看過的卷軸，於是你先碰了 COGTO 的臉（左邊最下面），再碰 IEIU-NUS的臉（右邊從下面數上來第三個），最後拉 INEPYUS 的舌頭（左邊從下面數上來第三個），門便應聲而開了。於是你和FULK便從從容容的到了岸邊。FULK對你

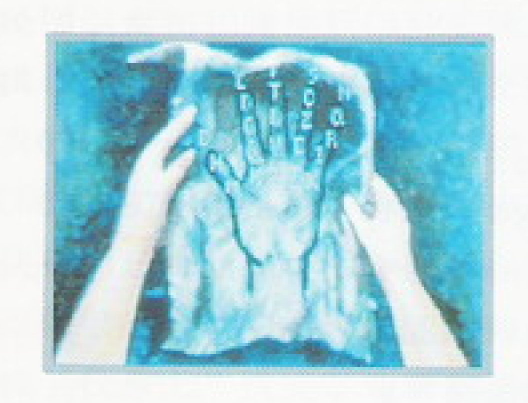


非常感激，於是拿出了兩件禮物送你，分別是一只戒指和那一份卷軸。



第七天

一早起床後，你想起盒子的事，便打開卷軸來看，一看之下才知道密碼是什麼，於是你急忙拿出盒子，按下密碼，只聽見一聲清脆的聲音，一只戒指彈跳而出，（解密碼的方法就是先用手的指令打開卷軸，再用眼睛指令看卷軸，軸上各名字的第一個字母加起來就是密碼。順道列出所有密碼⑴FLAGRO⑵LIBERO⑶REGALIS⑷ARDENS⑸ DESIGNO ⑹BONITAS⑺ MEDICOR ⑻ NEMORALIS ⑼CISTERNA⑽TRANSHGO）拿起主宰火的戒指試戴一下，再把手伸進火堆中，咦……竟然沒有事（戒指就戴著不要拿下）。走出門口，不見半個人，這時你才想起該去見MARIAN了。急忙趕到柳樹叢去，只見MARIAN早以等候多時了，MARIAN很高興看到你沒事，她要你趕快把卷軸給她，她才能向你解釋卷軸的功用，於是你拿出卷軸交給MARIAN，MARIAN拿到後面對著陽光，打開了卷軸，赫然見到上面浮現了二十六個英文字母及其相對位置，你急忙把它們全部牢牢的記在心中，沒多久它們又全部消失了。她要你用其拼出 ROBIN 這個字，（記下它的拼法，當完成一個字後要把手指移



到掌心）她又要你去GREEN MAN那贏得它的保護和要你星期六市集時把卷軸交給皇后的間諜，她向你說明完之後，對MARIAN使用翡翠，然後……。之後，你到GREEN MAN那邊，請他出謎題，等你一一答完後，它會告訴你說你已獲得它的保護，當你遭遇危險的時候，只須站到樹下，對樹



拼出它的真正名字，它便會保護你直到危險過去。不過只限穿著綠色這一套衣服時才行。

下面是GREEN MAN所出謎題的解答

Q1: High born，my touch isgentle，purest white is my lace，silent，silent is my kingdom，green is the colour of my death·

A1: SNOW; SNOWFLAKE; SNOWFLAKES;

Q2: I am the out stretched fingers，that seize and hold the wind，wisdom flows from me in other hands，upon me are sweet dreams dreamt· my merest touch brings laughter.

A2: FEATHER; FEATHERS;

Q3: Golden treasures I contain ，guarded by hundredsand thousands，stored in a labyrinth where no man walks，yet men come often toseize my gold，by smoke I am overcome and robbed，then left to build my treasure a new·

A3: BEEHIVE; BEEHIVES; HIVE; HIVES;

Q4: My first master has four legs，my second masterhas two legs，my first I serve in life，my second I serve in death，cure meand I live beyondmy death，tough I am ， yet soft beside，'gainst ladies' cheeks I oft-

er side·

A4: SKIN; SKINS; FUR; FURS;PELT; PELTS; LEATHER;

Q5: Metal or bone I may be, many teeth I have and always bared, yet my biteharms no one, and ladies delight in my touch·

A5: COMB;COMBS;

Q6: Not born but from a mother's body drawn, I hanguntil half of me is gone, I sleep in a cave until I grow old, then lued for my hardened gold·

A6: CHEESE; CHEESES;

Q7: I am two faced but bearonly one face, I have no legs but travel widely, men spill much blood over me, kings leave their imprint upon me, I have great test power when given away, yet lust for me keeps me locked away·

A7: COIN; COINS; PENNY; PENNIES; MONEY;

Q8: I am a window, I am a lamp, I am clouded, I am shining, I am coloured, set in white, I fill with water and over folw, I say much, but have no words ·

A8: EYE; EYES;EYEBALL; EYE BALLS;

Q9: I am the heart that does not beat, if cut, I bleed without blood, I can fly, but have no wings, I can float, but have no fins, I can sing, but have no mouth ·

A9: TREE; WOOD;

寫給國王騎士的 CODE :

(1) LIONS (2) SWORD (3) CROWN (4) H-EART (5) STEED (6) VOYAGE (7) TORCH (8) RANSOM (9) LIEGE (10) BLOOD

第八天



一出門，就看到伙伴們聚在一起，不知談論何事，一問之下才知道原來是今天有趕集，走到監視點去，不久看到一個人走過來，下去攔住他，一問之下原來是要去參加射箭比賽的。再仔細一問，哇！獎品是一枝金箭耶！拿錢向他買身上的衣服，不料他卻不肯，只好再加 50 MARK及一套新衣服，他才答應。換上了衣服，便趕去市集，去找皇后的間諜了。從下方朝左走到第三個畫面時，你會看見一個戴黑帽的人，上前和他交談，他會展示圖形給你看（此人出現地點非一定，多走幾次就可以看到，在這裡會有一個假冒的人出現，辨識的方法很簡單，冒牌的人身著綠衣，正牌的人著黑衣，而他所展示的圖形也各不相同，若不知正確的圖形，可先存檔後，頭一次兩個圖形都答 NAY，第二次和第一次





重覆出現的就是正確圖形，知道正確圖形後再把存檔 RESTORE，選正確的圖形），談完話後把HAND SCROLL給他，就大功告成了。你還可以看到一間小草屋中有一個穿黑色衣服的商人在賣東西，過去和他談話後給他2 PENNIES可買到一瓶玫瑰油，你請商人代送給MARIAN。向右一個畫面後，可看見左下方有一名跛腳的人，給他1 FARTHING，從圖牆上方往左走到最左邊有一個替人算命的，給他2 FARTHING他會告訴你一些事情：像MARIAN最近有難；你在森林中躲藏；你的脖子上有繩子……等。在這下方有一躺在地上的乞丐，給他1 FARTHING後就可以往最左邊的比賽會場參加比賽去了。到了比賽會場後，給士兵1 PENNY 就可以參加比賽了，起初你可以先練習5～6箭（對靶使用射箭的指令）後開始正式比賽。經過一番比試後只剩下你和冠軍ADAM，當ADAM射完後，先把箭尖對準靶心，等到沒風的時候射出，只聽見颼的一聲你已將ADAM的箭從中射開了（兩陣風之中會有一短暫的無風時期）。勝利後可得到金箭。



第九天

你才一腳踏出門WILL就過來警告你今天森林中不太平靜，要你小心點。你走著走著走到GREEN MAN這兒來了。當你正在附近查看時（不要離開GREEN MAN超過一個畫面以上），突然聽到有人撥開草的聲音，於是你急忙跑到GREEN MAN下，對著 GREEN MAN 使用DRUID CODE（站在樹幹前對著自己使用"手"的指令）輸入DUIR後把手指移到掌心結束輸入，一下子你就完全變成一棵樹了。當危險過去後就會回復原狀。走到監視區去。等了一下子後看到前方來了一個穿著華麗的人，過去攔住他。原來他是一個珠寶商人，再談話一次，只見他支支吾吾的不知在隱瞞什麼，索性直接動手搜身，這才搜出一包珠寶來，原來他是要帶這些假珠寶去賣給 SHERIFF 的妻子的。於是你以食物和讓他到CAMP去休息為條件，他才勉強答應和你交換衣服……。進城後先到COBB那，COBB起初認不出你，等認出你後便要你趕快回森林去，因為你那頭顯目的金髮很容易被認出來。找了找身上，找到了珠寶商遺留下的鐵丹，把它當染髮劑用吧！再去找COBB一次，他會不認得你，這樣就可以瞞過 SHERIFF 了。到 PUB 去，向老闆打聽 SHERIFF 的事，才知道他老婆對於珠寶是永遠不嫌多。打聽得差不多後，就出發到城堡去見 SHERIFF 了，等見到他後，把身上的珠寶全放在桌上 SHERIFF 答應用 50 MARKS來買，你一口就答應了，並告訴 SHERIFF 在森林的某一個地方內有更多的珠寶，要他和你一起去。等 SHERIFF 進入了森林，到了一個角落，便向 SHERIFF 表明身份，並請伙伴將 SHERIFF 帶回CAMP去………。



第十天

出門後 LITTLE JOHN告訴了你一個壞消息－MARIAN被 ABBOT 抓走了，而且今天就要處火刑。聽到這個消息，一時也理不出頭緒，所以將同伴全部叫出來商量。最後決定採用JOHN的意見，先到 PUB 去，裏面只有老闆一人，當你說出將要被處刑的是MARIAN時，老闆很快的替你開門讓你進去，經過密道到教堂，再通過迷宮到秘門前，等待同伴的訊號，（在這之前必須確定戴了火之戒），一聽到訊息，趕快衝進去救MARIAN，將她帶往柳樹叢中，只見MARIAN已昏死過去，而且氣息越來越弱了，拿出翡翠給MARIAN，只見MARIAN漸漸地醒了過來，

於是MARIAN對你說了一個密碼（特別注意兩人談話中大寫的英文單字，那就是密碼），當她說完話，爲了她的安全起見，就帶她到 WIDOW 那邊。

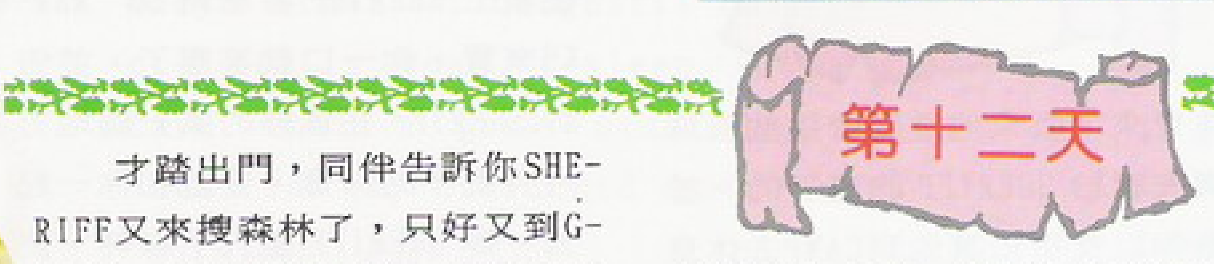


第十一天

出門後，TUCK就急忙叫你去監視區去，一過去就看到一大隊人馬朝這邊過來了，趕快召集同伴過來商量對策，一番討論後，決定將救國王的贖金湊齊，只差將它交給騎士。



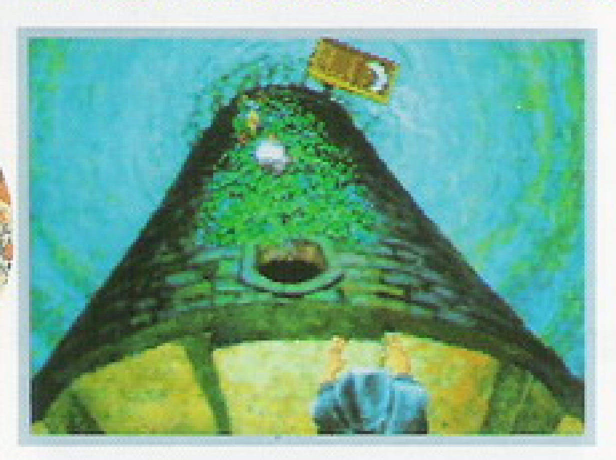




第十二天

才踏出門，同伴告訴你SHERIFF又來搜森林了，只好又到GREEN　MAN 那裏躲藏。等危險過去後，再到監視區去，一到就看見JOHN和　TUCK 攔住一位騎士，去問他的身份，但他卻要舉劍來殺你，趕緊解決他，去搜身時才發現有一封信，才知道原來他不是騎士而是間諜……。最後仔細一想，只有一個地方，可以囚禁眞正的騎士－－那就是〞水城〞。







第十三天

到水城外，在湖邊戴上水之戒後，可見到許多的水精靈，它們會告訴你城中囚禁了一位騎士，並且還會幫你弄到一條船，對塔壁上的藤蔓使用CODE就可以看到藤蔓展開成的樓梯，爬上塔後看見一個人，先把信給他看，再對自己使用〞手〞的指令，拼出MARIAN對你說的密碼，他就會跟你走了。在一陣躲閃之後（使用←→鍵躲閃，最好常SAVE），當你跳上船後，就逃脫成功了。



結　局

你把贖金給了騎士後，經過了幾個月的等待，卻不見國王的歸來。就在等待的日子裏，SHERIFF 又派人來搜森林，不幸的是，這次你並沒有前兩次幸運，你和部下一個不漏的全數被捉了。就在要被吊死的那一刻，國王回來了，在兩邊不同的辯解下，國王決定開庭審判，最後的審判結果當然是屬於羅賓漢的，而他也被封爵，TUCK也成了教堂主教。而他所主持的第一場婚禮，當然是你和MARIAN的囉！！









異域之門 初期冒險及地圖集

兩千多年前，艾斯寇爾（Ascore）窄海（Narrow Sea）曾是一個繁華的港口。大矮人國協——德爾松（Delzoun）的要衝。人類、矮人、精靈都在此貿易，成爲一個橫越遺忘的國度中的大熔爐。但是現今的艾斯寇爾只不過是沙漠邊緣的一座沙丘廢墟而已，窄海也已經消失，大沙漠漸漸擴大範圍。當海水漸漸退去，艾斯寇爾的領導者面臨接踵而來的威脅，又是半獸人、巨魔、龍之類的怪物在鄰近地區出沒。尤其是來自大沙漠的怪物，那就更令人膽寒了。

於是艾斯寇爾的領導者廣召天下偉大的魔法師，給予優渥的報酬，只希望能爲艾斯寇爾建立堅強的防衛系統。許多日子過去了，然而沒有任一位魔法師的魔法術高明得足以領取懸賞。在一個炎熱的夏天，四名高超的老魔法師出現了，他們用特殊的物品，打造了三角底盤的小雕像，分別守住東、西、南、北四個方位。當四座小雕像會合在神壇之上，聚合的神力何止千倍！四周的金字塔開始因此變形。

魔法師們的傑作生效了，怪獸不敢越雷池一步，但這終究仍救不了艾斯寇爾的命運。窄海退縮了，商人們紛紛放棄他們的船隊，並改變貿易路線，只因大沙漠正在吞蝕這區域。終於是放棄艾斯寇爾的時候了，領導人們只得將四座小雕像帶走，大家分道揚鑣，千年以來這些雕像也不知輾轉流落至何處了。而漢塔林早就知道這四座雕像的存在，和它們不可思議的神力，經由海怪（Kraken）組織的幫忙，他們藏了一座雕像在紫石頭（Purple Rocks），接著漢塔林也確定了其餘三座雕像的下落：一個是在星之丘（Star Mounts）的女巫師塞普提妮（Ceptienne）的手裡；一個在拉斯坎（Luskan）的主塔（Hostower）的魔法師手裡；一個在洛肯（Llorkh）的矮人手裡……

隊伍不經意地捲入漢塔林的陰謀當中，並且了解他們是唯一可以阻止瓦加蒙（Vaalgamon）陰謀的人，情勢非常緊急，刻不容緩，上路吧！英雄們。

/ Steeler

亞塔爾（Yartar）城

亞塔爾城是隊伍第一個出發地，正好位於來往商隊的十字路口，所以有「蠻荒異域之中心」的稱號。隊伍必須常常回到這裡，以便買裝備、訓練隊員、醫療傷痛等。當然，其他的城市也有類似的服務。

遊戲一開始，隊伍必須立即準備好法術記憶、買武器和青甲，然後再探訪城市各角落。蠻荒之域有很多意想不到的事物等待去探險，所以記得在旅途之中把搜尋（Search）模式打開，這樣才不致遺漏些什麼。剛開始時，隊伍無法立即出城，因爲巨魔（Troll）正在城外四周活動。隊伍可從各店的店主中得到很多寶貴的資訊。



不久，隊伍會得到反轉戒指（Ring of Reversal），那時再回到亞塔爾城，便會遭遇海怪（Kraken）組織，屆時要出城之前，請務必存好進度，確定隊員的身體狀況正常，所有法術都準備好，配角（NPC）的弩箭足夠等等。如果隊伍已得到反轉戒指而還沒有清除地下亞塔爾的海怪基地之前，海怪特務會不時在主要街道攻擊隊伍。一旦地下基地被清除，隊伍便可自由在亞塔爾城活動而免受攻擊。

1. 守衛守護著城門。一旦隊伍走遍了亞塔爾城後，守衛才會讓隊伍離城。
2. 發光寶石酒店。冒險的開始，確定每個會法術的隊員都記憶了法術。
3. 疲憊旅人旅店。
4. 武器店。
5. 訓練中心。包括配角（NPC），都可經由訓練而升級。
6. 守衛檢哨站。守衛指點租船所在，並告知從拉斯坎（Luskan）乘船可通無跡之海（Trackless Sea）。
7. 銀行。隊伍可將多餘的財物存放於此。待後來得到一張神奇的卡片後，財物可自由存取於銀月城（Silvery moon）、達冬城（Never winter）和亞塔爾城。
8. 瓦特男爵（Waterbaron）之家。他是亞塔爾城的領導者，他會告知目前亞塔爾城的近況及煩惱。
9. 提摩拉（Tymora）神殿。花點費用可醫治受傷、中毒、石化，甚至死亡的隊員。
10. 城內侍衛的總部。
11. 弗萊吟茲（Frydhazes）的特殊物品店。
12. 河邊的造船廠。
13. 租船處。幾乎所有蠻荒之域的城市都可租到船。付費包括保證金，可在目的地城市退還。用船代步，比較不易受怪物攻擊。亞塔爾城內的租船處，必須在隊伍探訪城內某些地方後才開始營業。
14. 「北海」漁市場。
15. 德斯薩林（Dessarin）修船中心。
16. 三河廳。海怪組織的祕密基地。起初看來像普通旅店，直到隊伍得到反轉戒指後，海怪特務開始攻擊。
17. 三河廳的後室。有50%的機會，會遇上海怪隊長及特務。
18. 住宅區。
19. 黑騎士騎馬經過隊伍面前。其中一名正是瓦加蒙（Vaalgamon），他是漢塔林（Zhentarim）的將軍，派來籌劃入侵蠻荒之域。
20. 這些地方，隊伍都有機會遇到克里維許（Krevish），此刻的克里維許正被一群盜匪所包圍，若是隊伍袖手旁觀而讓盜匪得逞，隊伍仍有機會再遇到這個小矮人；若是隊伍挺身相救，盜匪便轉而攻擊隊伍。

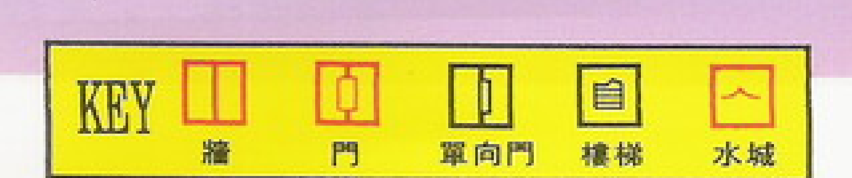
戰勝後，克里維許會要求加入隊伍一起去探險。此處的得勝技巧是使用催眠術（Sleep），不過必須小心使用，畢竟 3 × 3 範圍的巷戰一不小心，自己人可能被催眠睡著了。催眠術算是本遊戲中的一個很重要的法術，尤其是一開始時，隊員的武器不夠精良，藉重催眠術的機會頗多，此處的戰鬥儘可能別讓盜匪溜走，戰勝的戰利品可至武器店賣錢。

若是隊伍拒絕了克里維許入隊的要求，隊伍又會在21處與他相遇，畢竟克里維許是本遊戲中非常重要的配角（因爲你不得不接受，否則戲會演不下去）。若是接受了克里維許，他將帶領隊伍至一處密室，與一位隊長見面，若是隊長的提議是希望隊伍至尼斯米城（Nesme）除掉一名邪惡的牧師，因爲他正在尼斯米城搞鬼。若是隊伍接受任務，隊長便自動離去。若是拒絕，隊伍就得殺出海怪特務的包圍。（該名隊長的任務是借刀殺人，筆者建議不妨將計就計，劇情較符合原作者所期待的。）

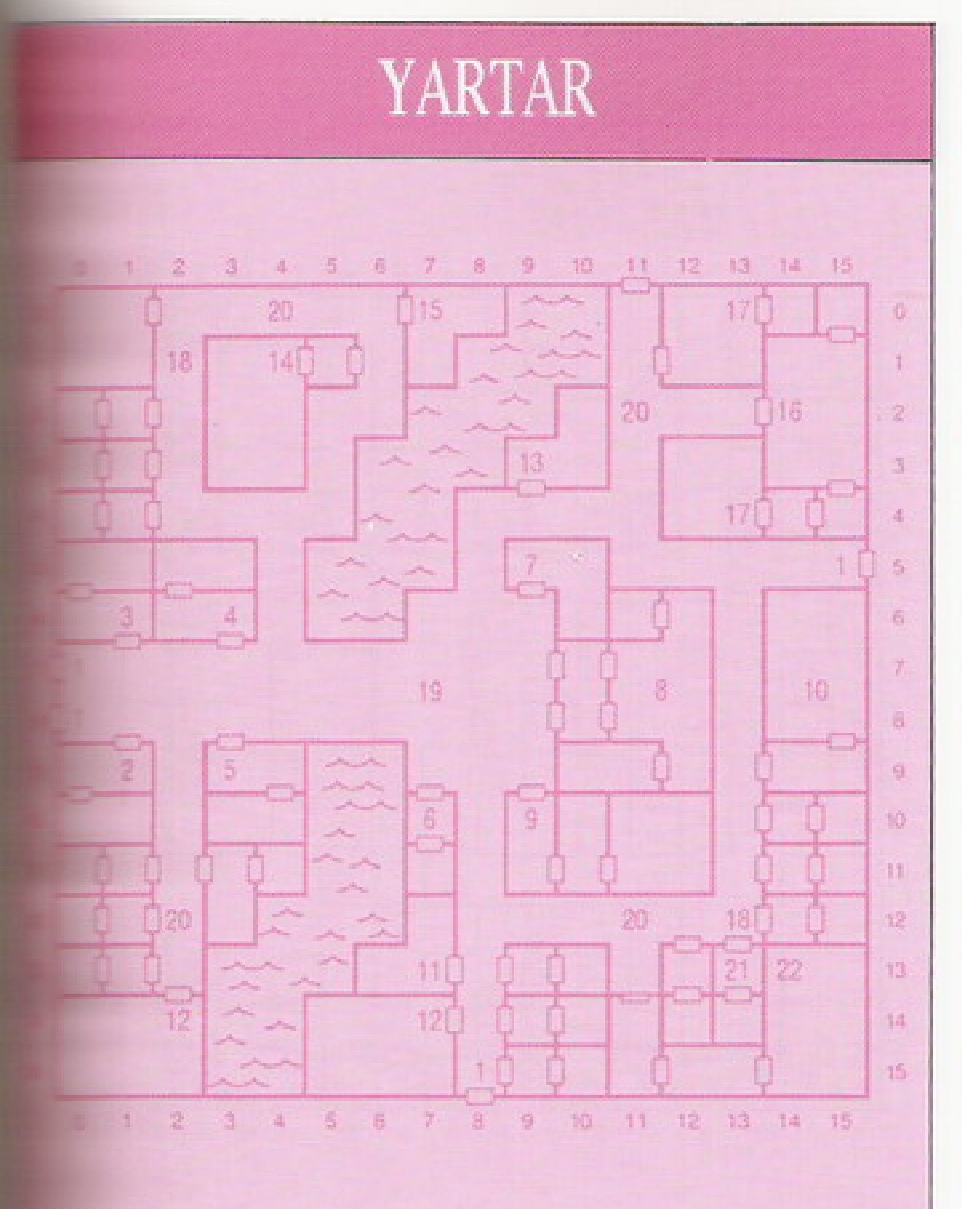
記得爲克里維許準備多一點箭，讓他在戰鬥中的存活率高一些，因爲很多場合，你都必須聽聽克里維許的意見。在往後的旅程中，不時有新的配角加入，建議讓他們都使用投射武器，並且確定箭枝充裕，否則一旦箭被射光了，這些配角會很「勇敢」地衝到前排來砍殺敵人（即使是赤手空拳），這樣往往會使隊伍陷於不利的情勢。

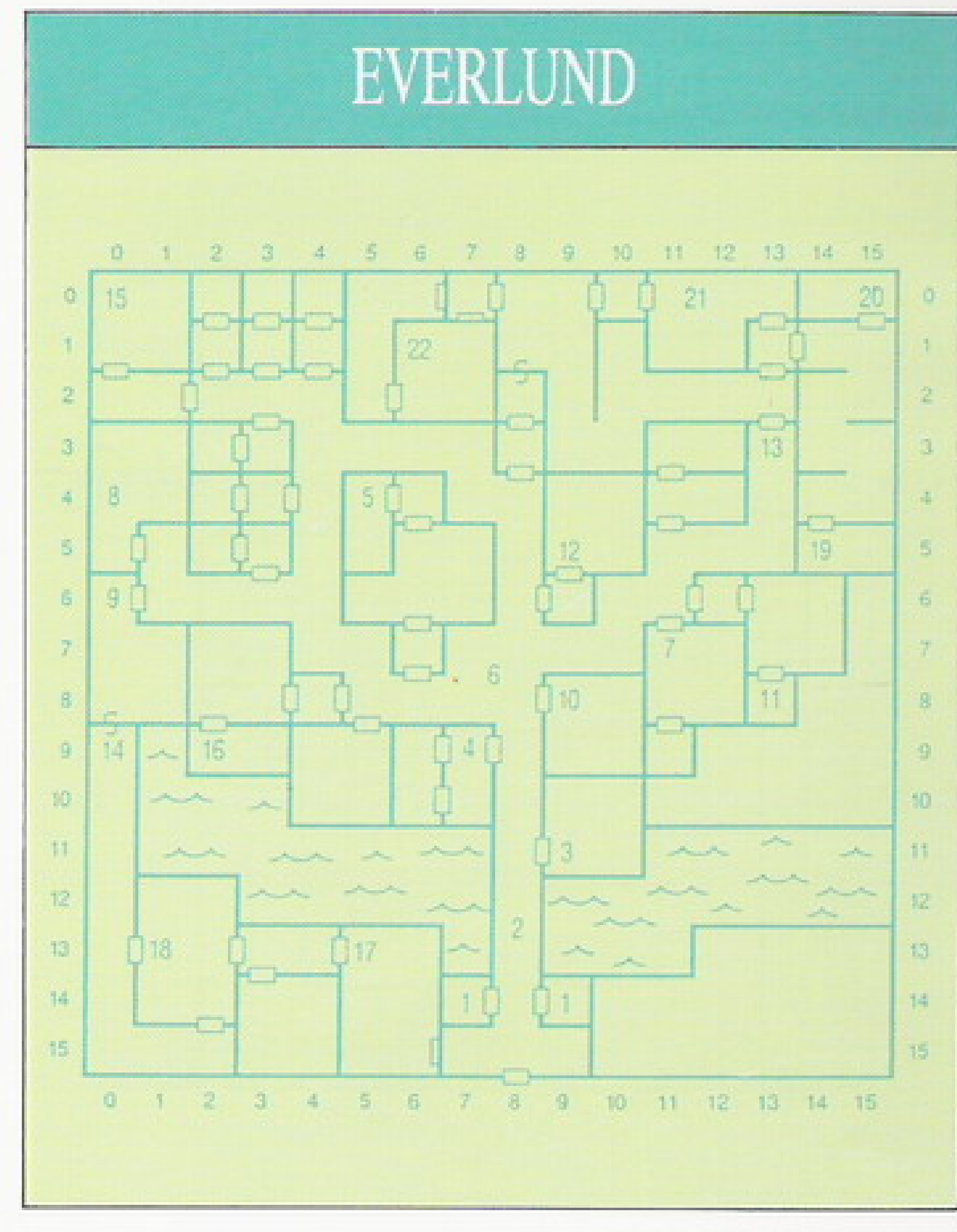
21. 克里維許的家。最後接納克里維許的機會。
22. 隊長的處所。接受克里維許後，他帶領來的地方。

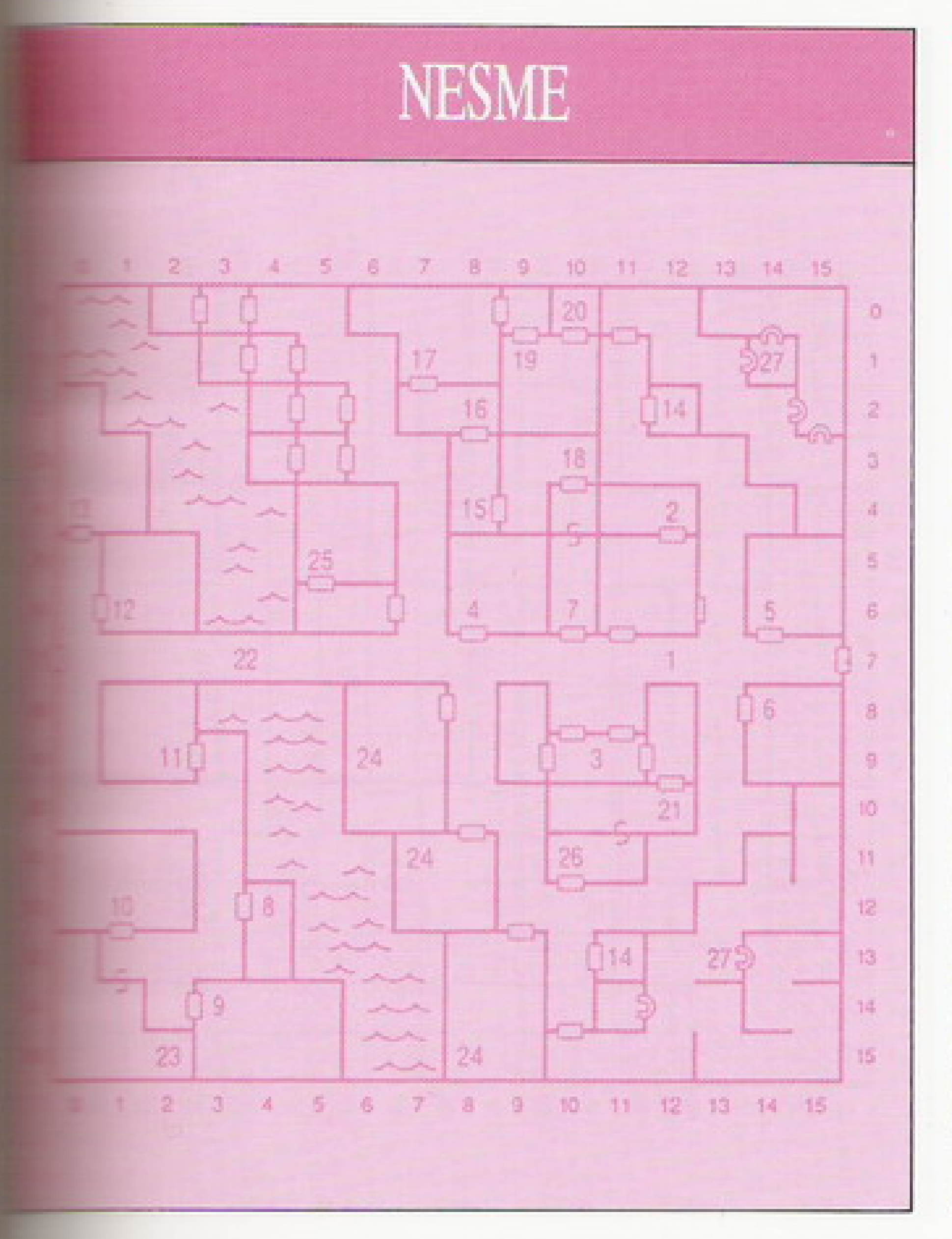
地圖集

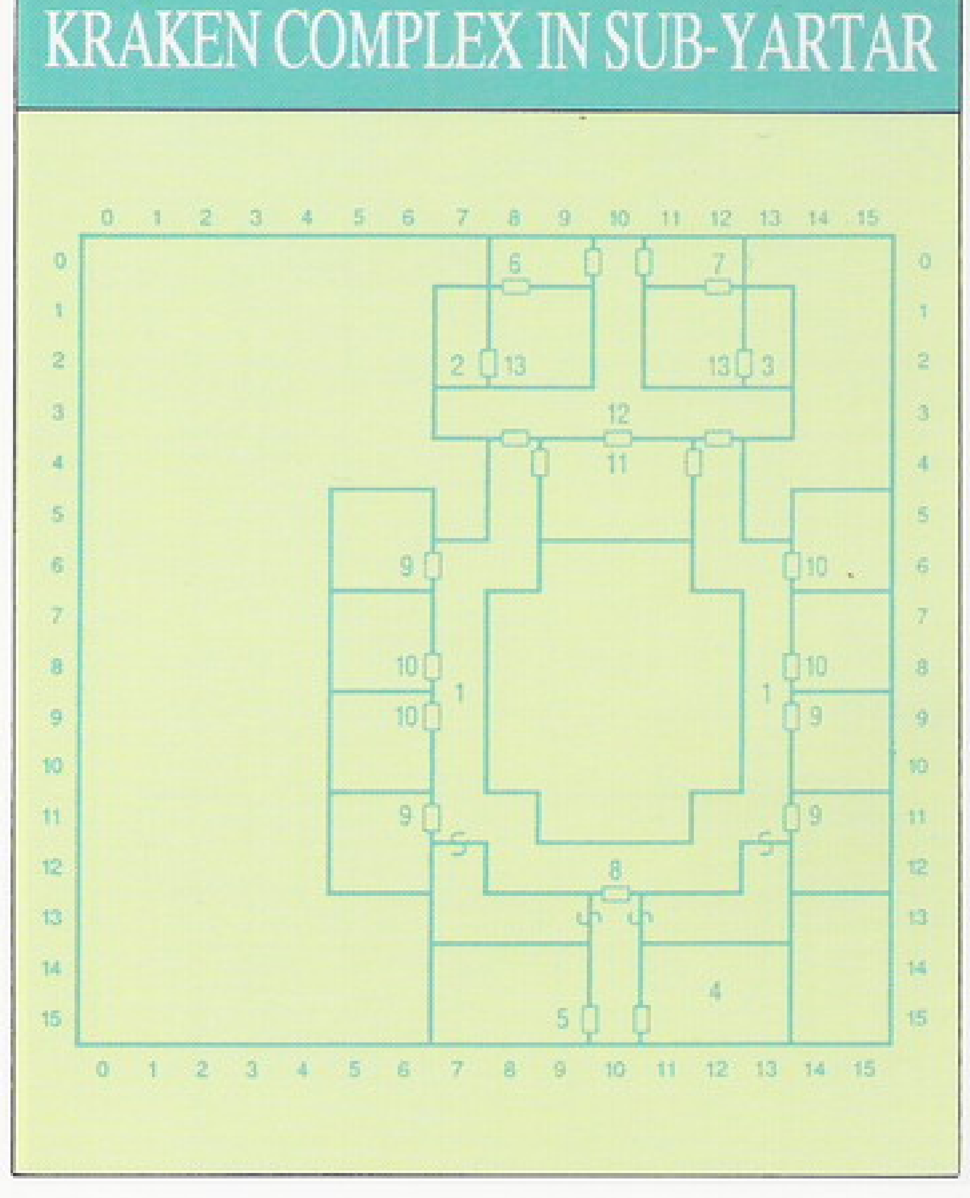

KEY
牆
門
單向門
樓梯
水城


完●全●攻●略


YARTAR


EVERLUND

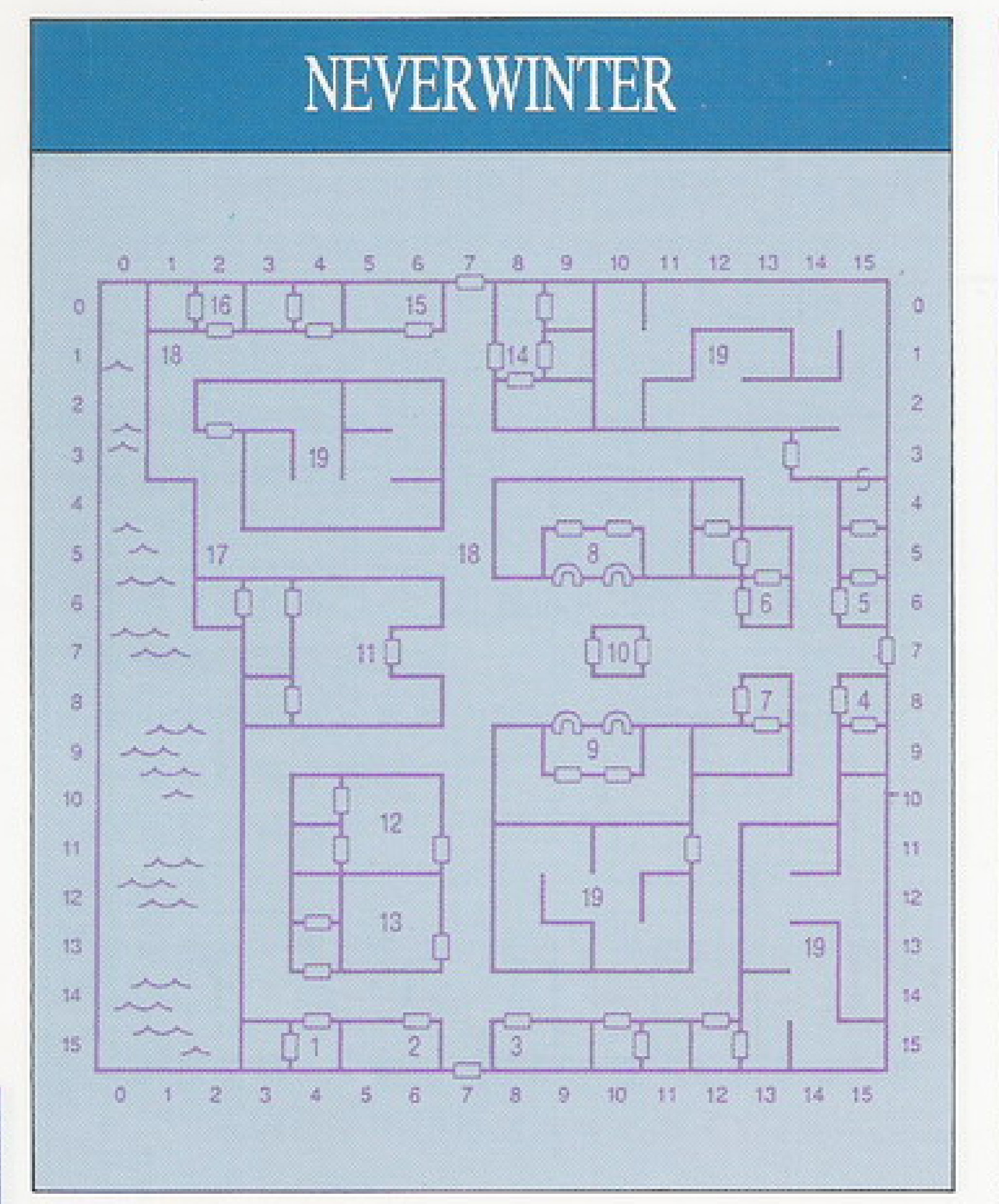

NESME


KRAKEN COMPLEX IN SUB-YARTAR

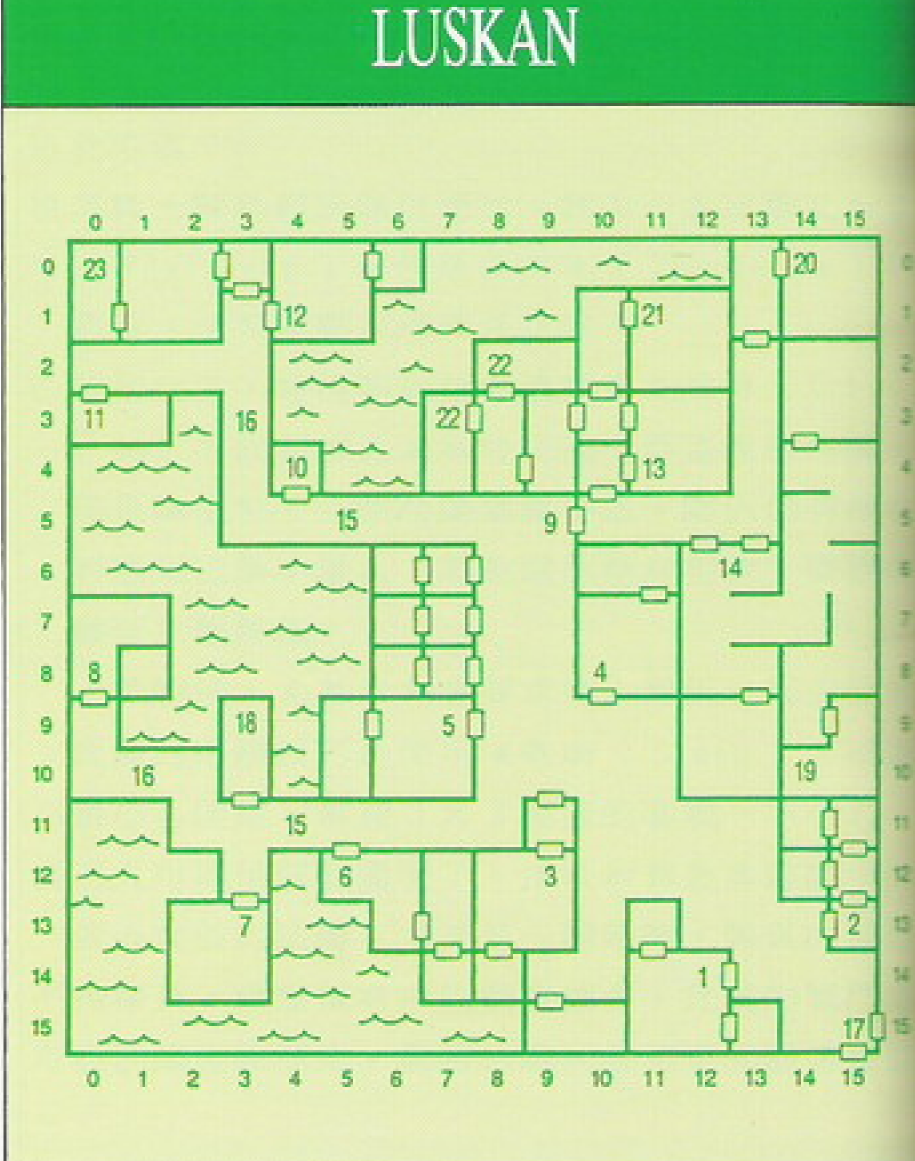


※此次先行刊登亞塔爾城的攻略及[illegible]域之門全部的地圖集，免去各位玩家畫[illegible]圖的煩惱，能更舒服的享受這個遊戲。[illegible]

NEVERWINTER

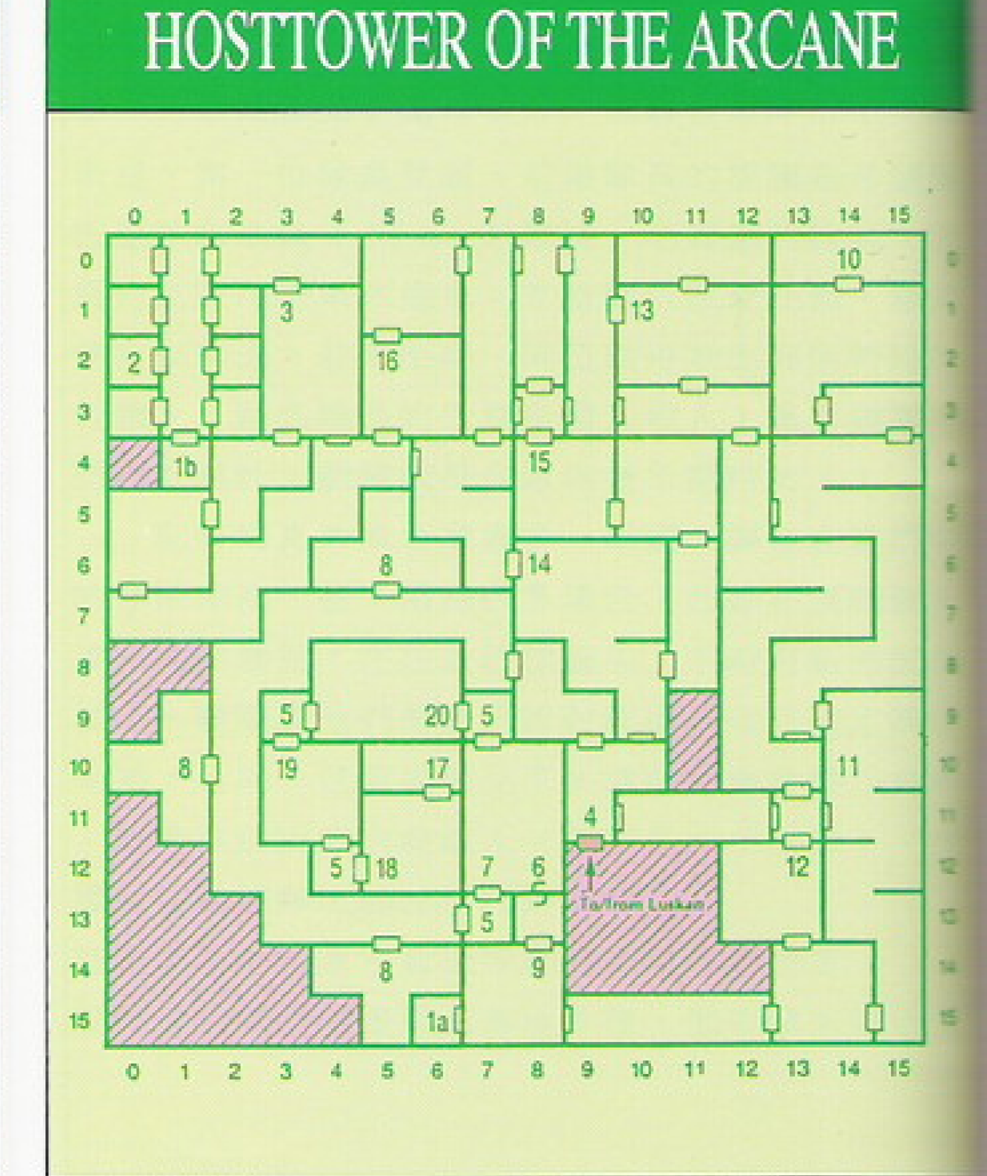


LUSKAN



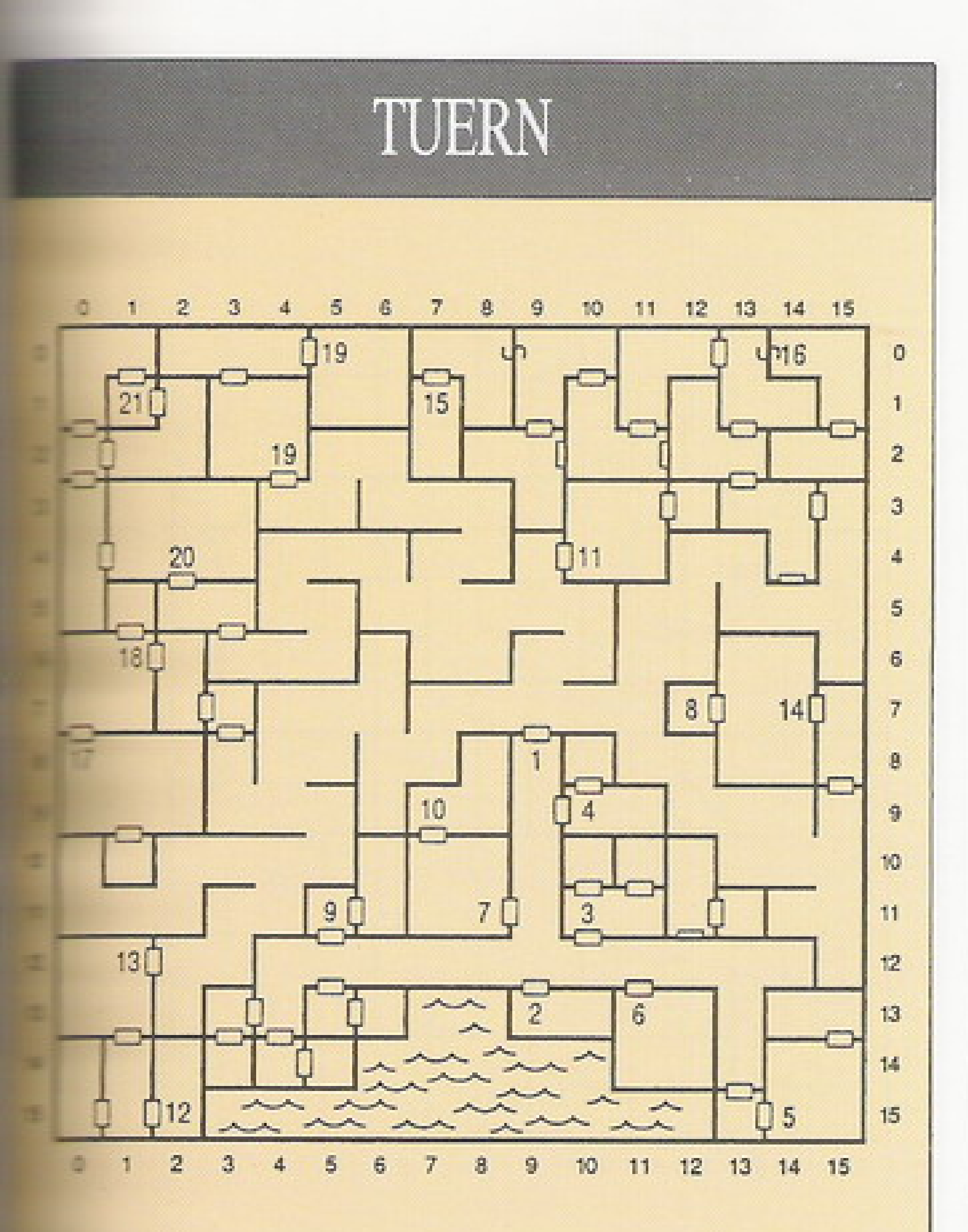
PORT LLAST & GALLANT PRINCE

HOSTTOWER OF THE ARCANE

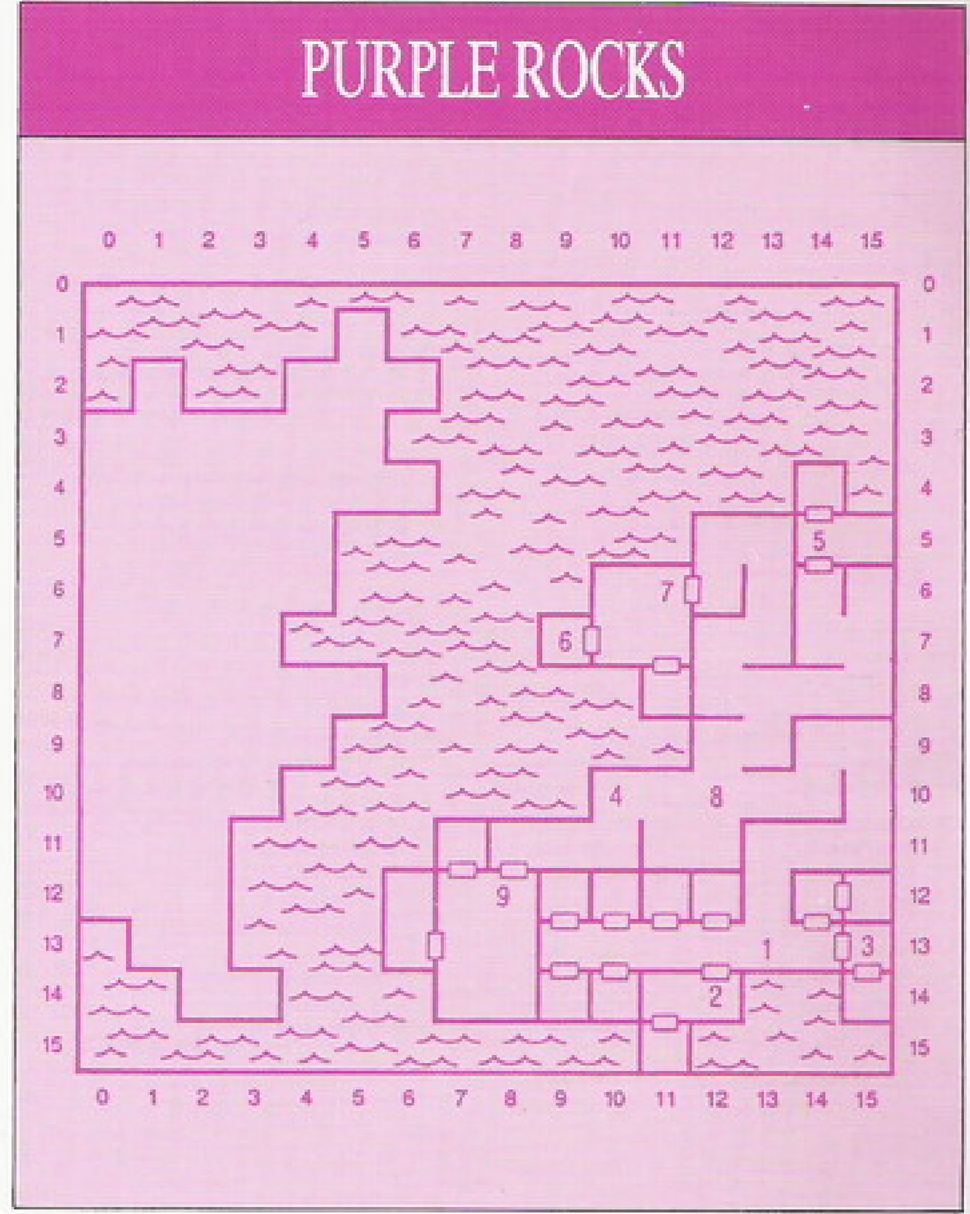


之攻略步驟將在下期刊出，敬請期待！
讀者如有任何意見與建議，歡迎來函
教，謝謝！

TUERN

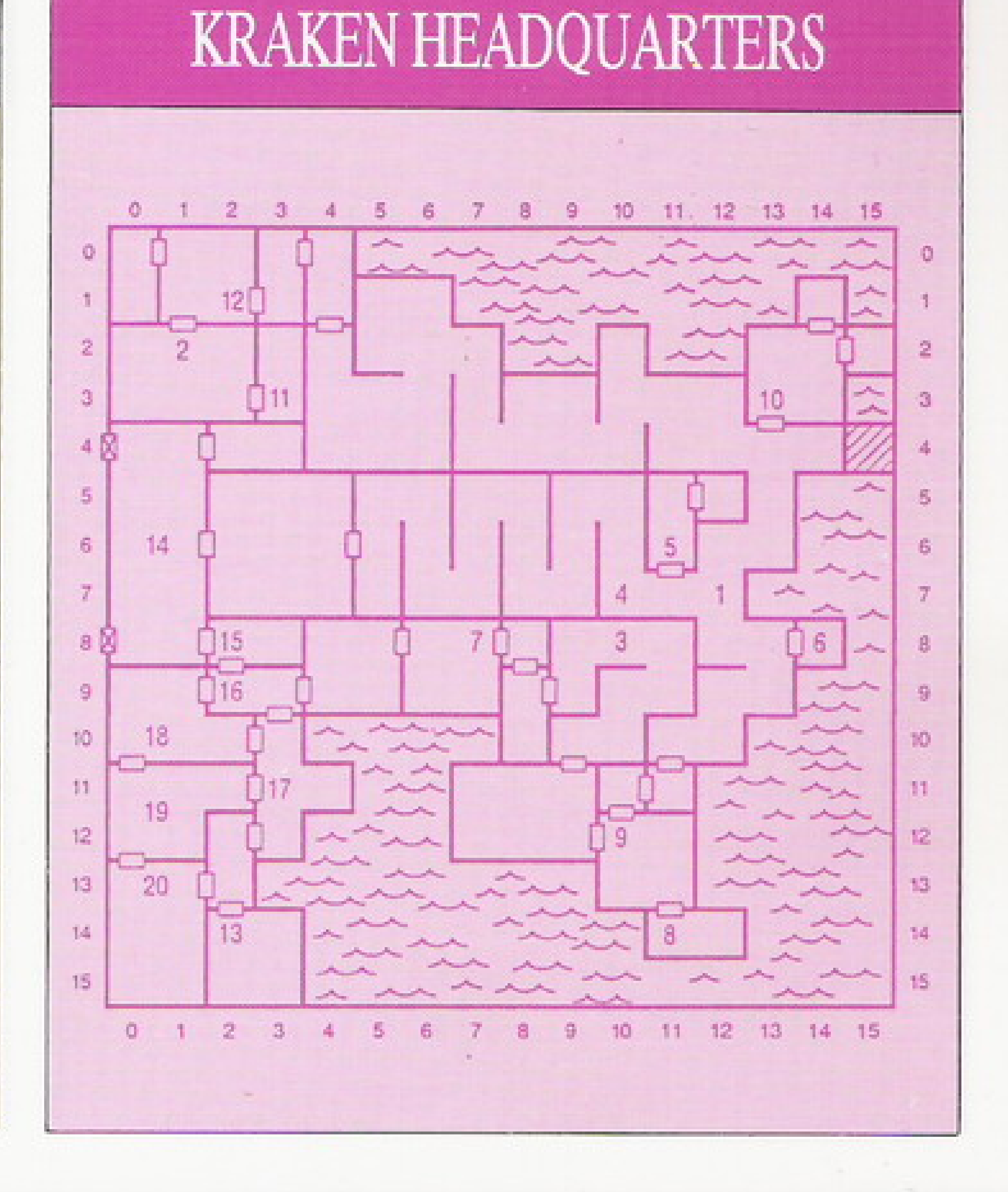


PURPLE ROCKS

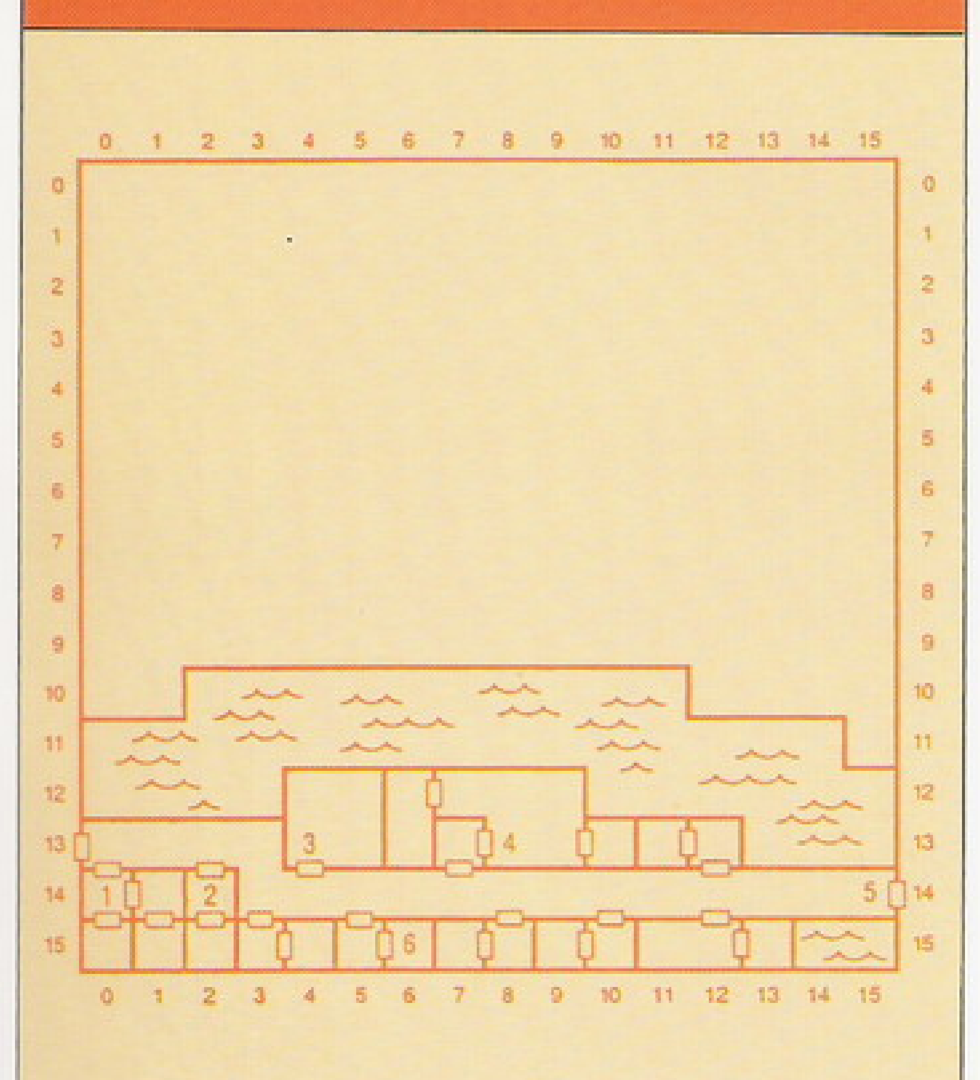


GUNDARLUN

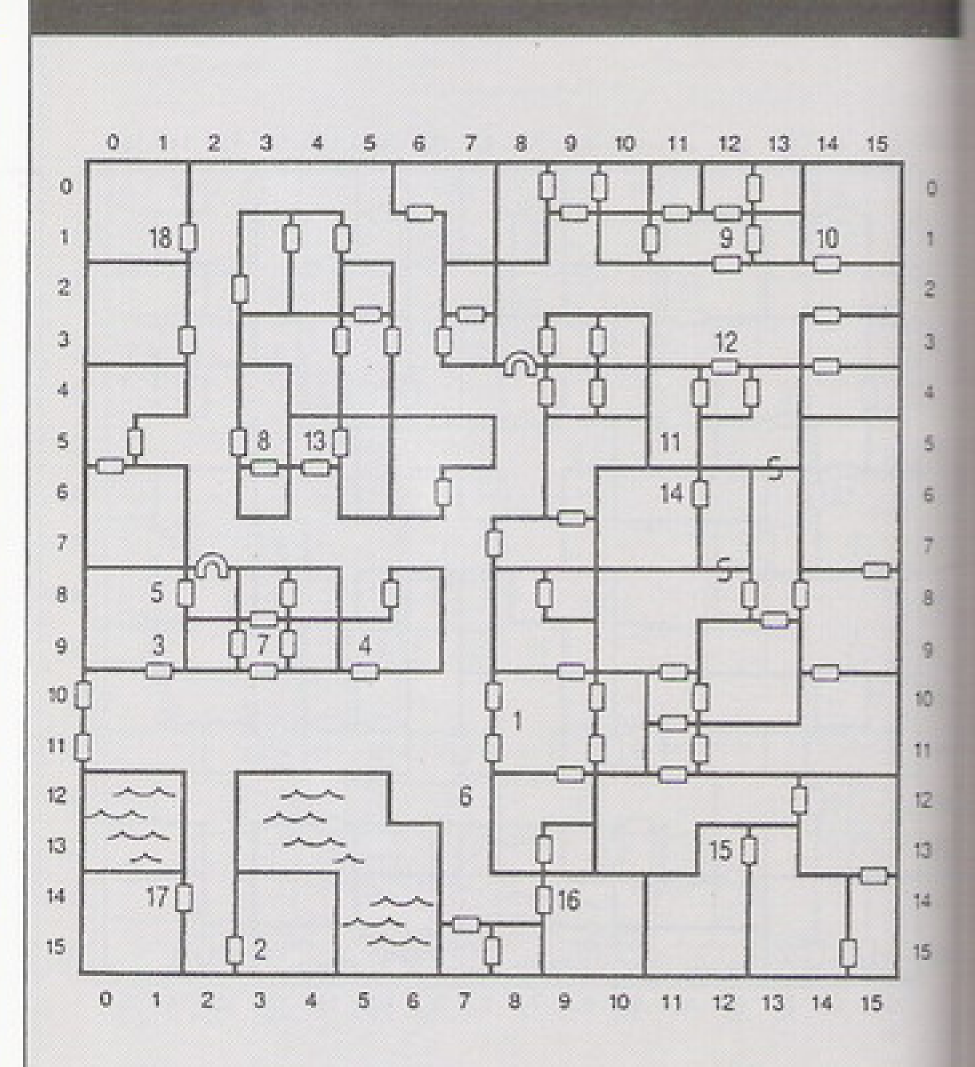
KRAKEN HEADQUARTERS



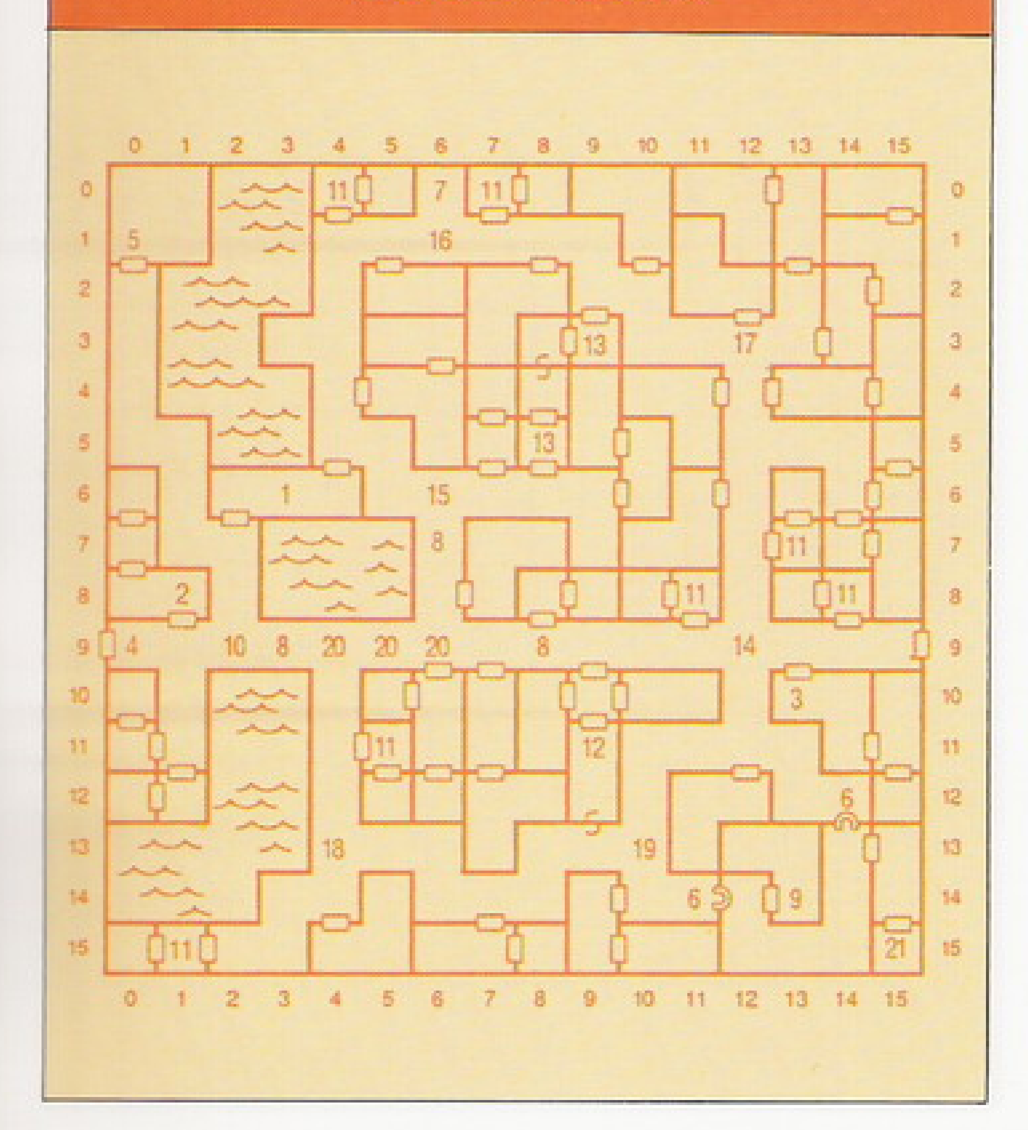
SECOMBER



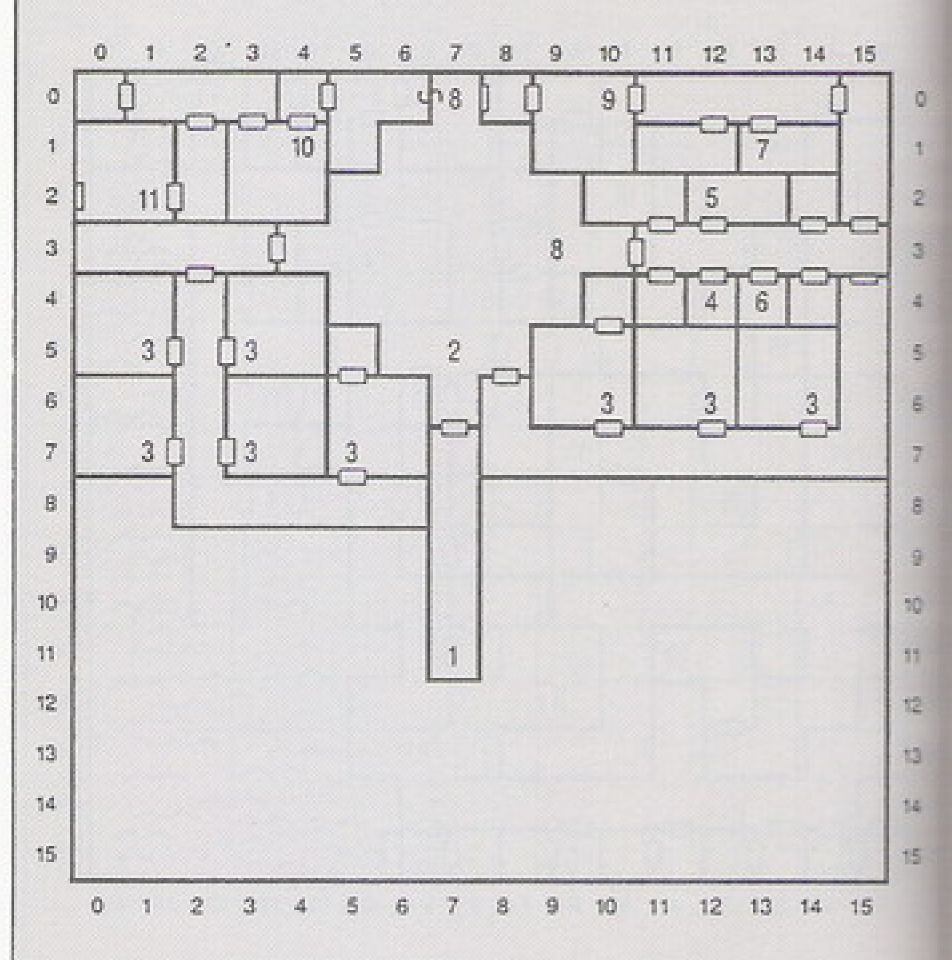
LLORKH



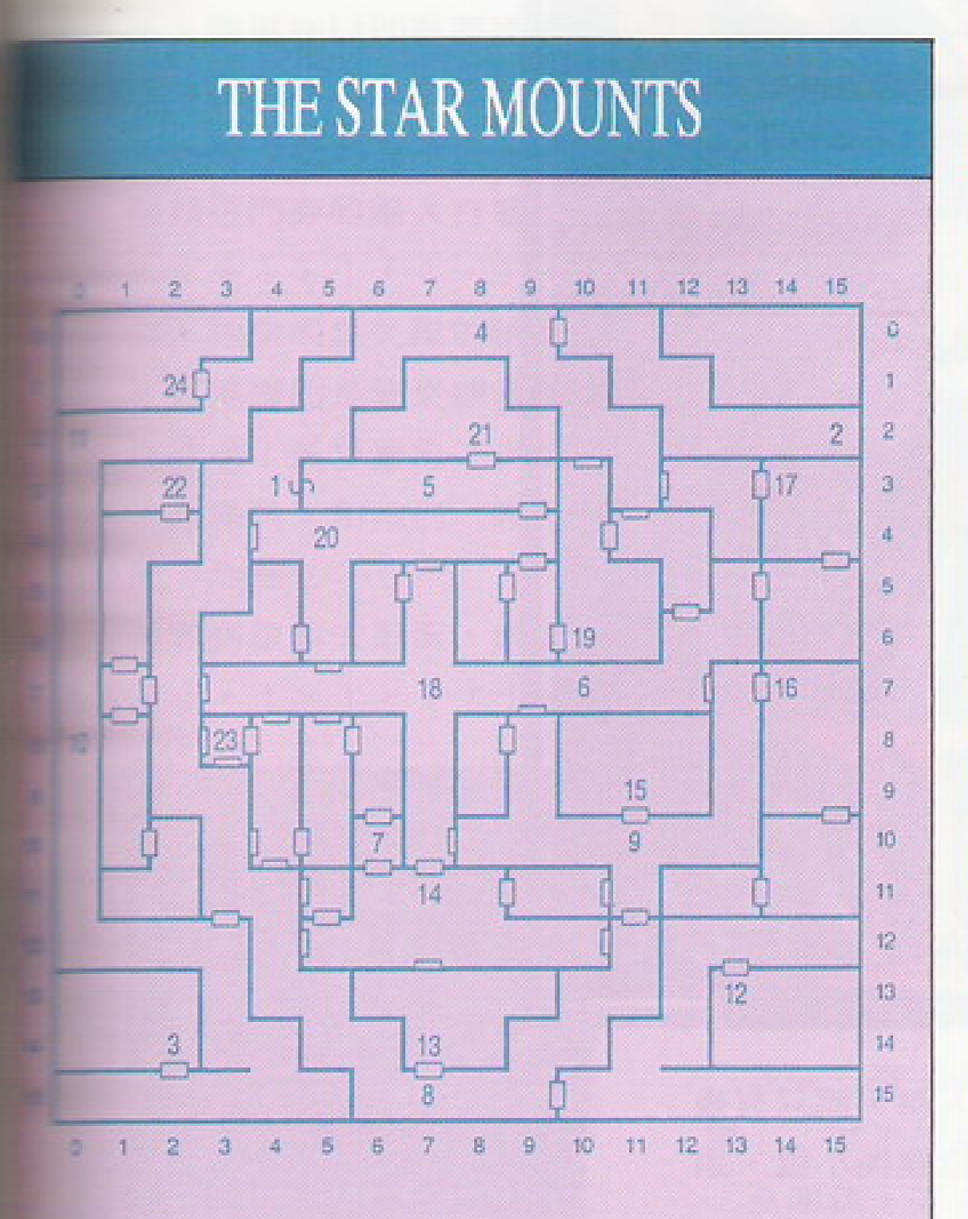
LOUDWATER



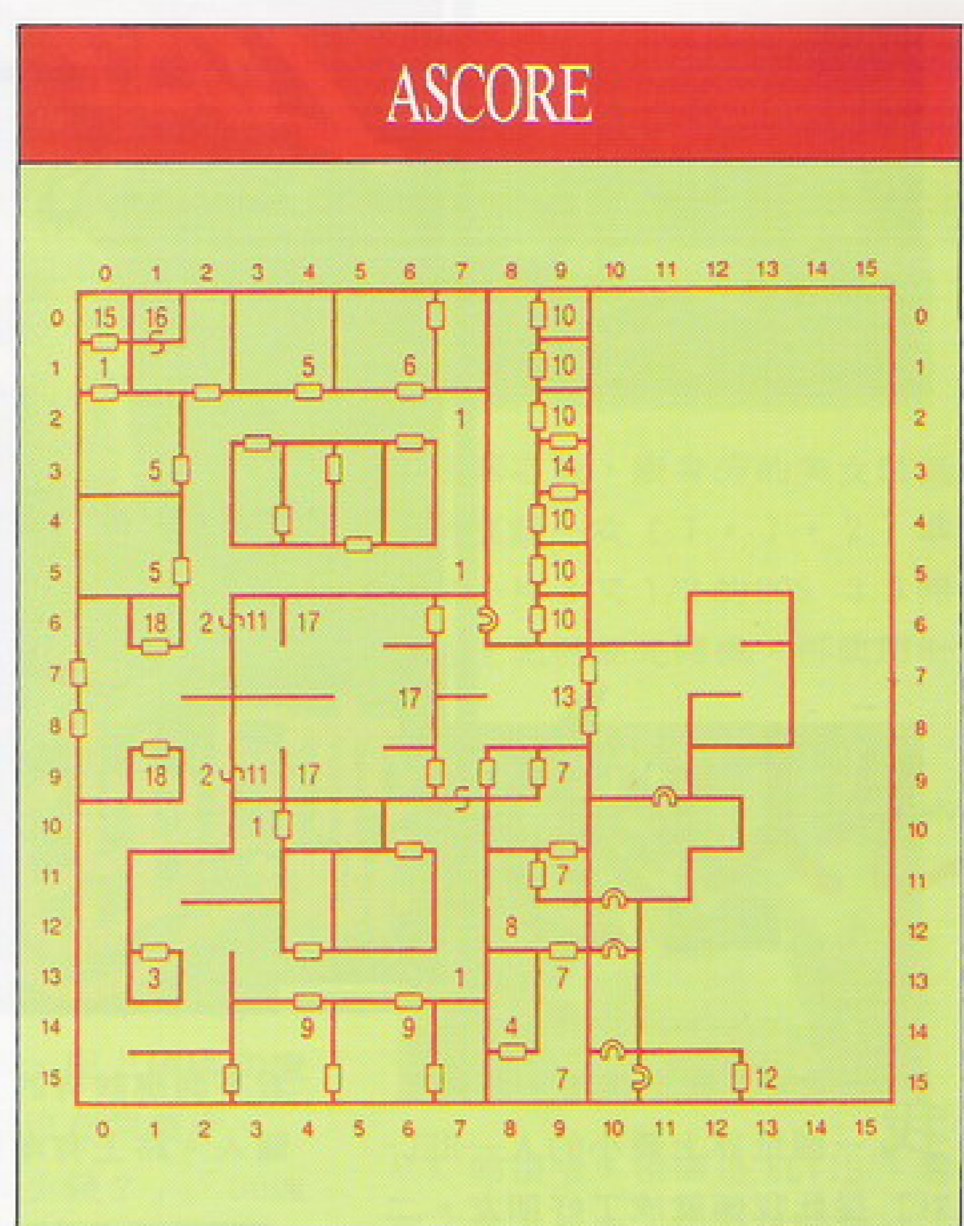
THE ARENA BENEATH LLORKH



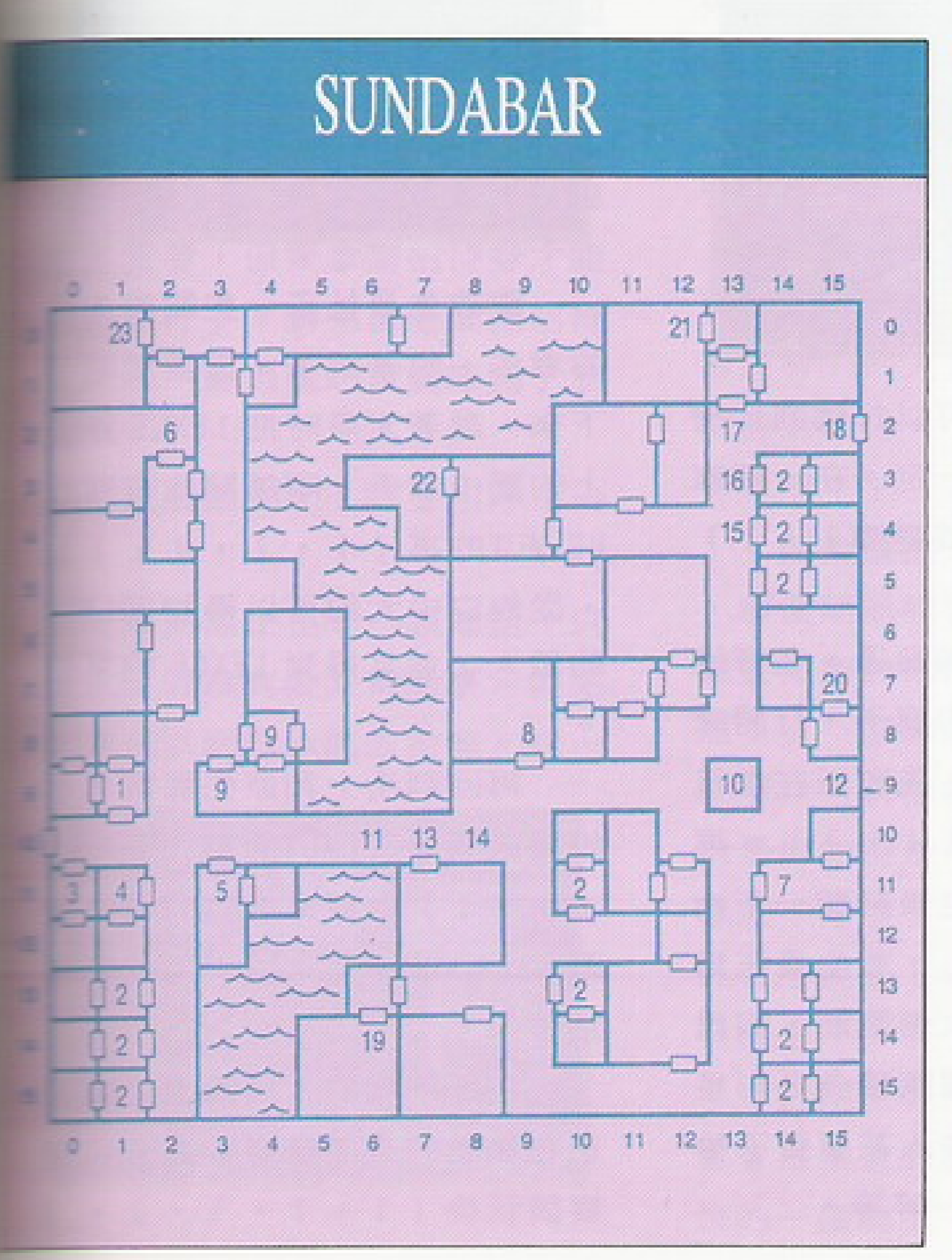
THE STAR MOUNTS



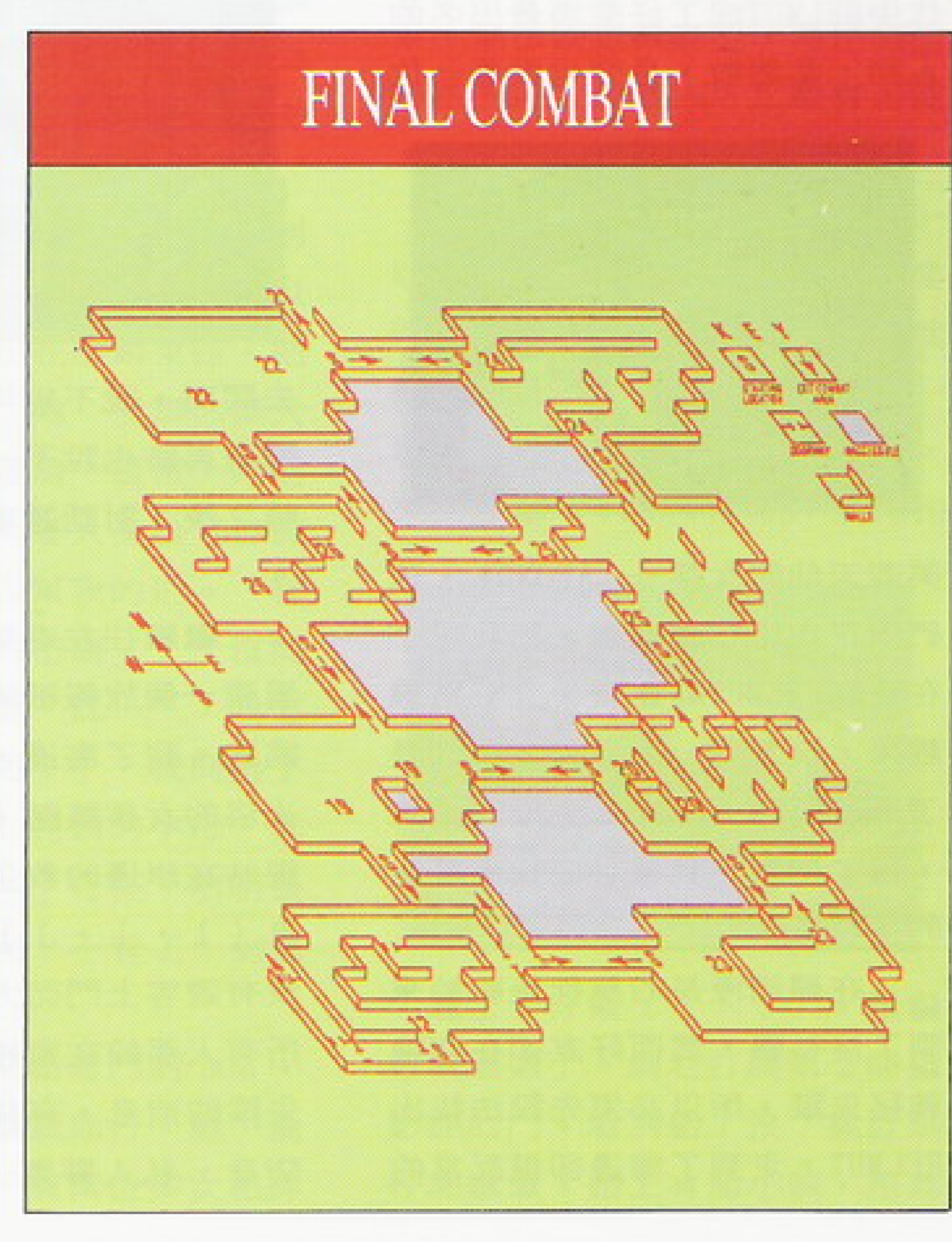
ASCORE



SUNDABAR



FINAL COMBAT

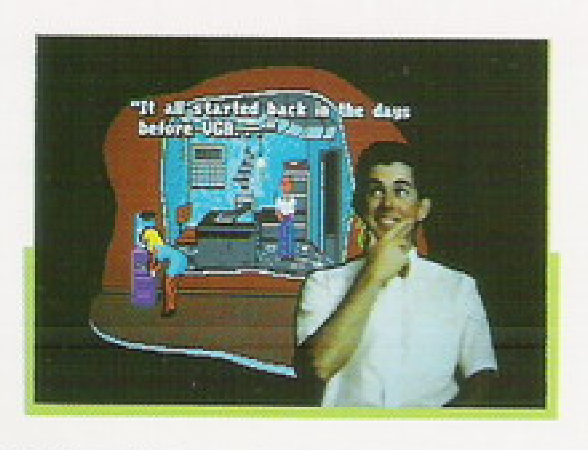




小人物狂想曲II 名人失蹤記完全攻略

／卓挺然

我一雷斯，在上集中，認識了一個世界上最小的人—HELMUT 從此我倆就成了好朋友。二代中HELMUT成了好萊塢最出名的人物，當然啦，身旁也跟著一位



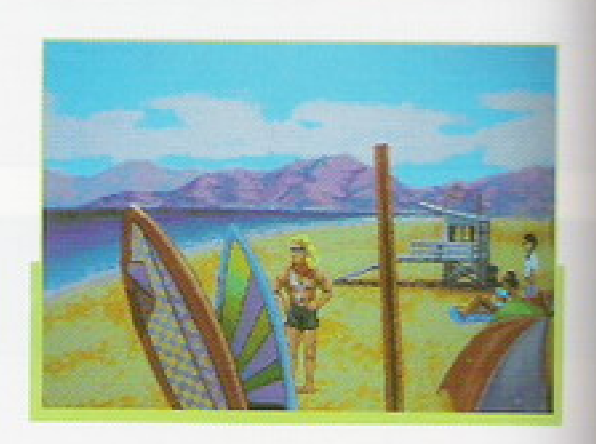
美若天仙的女伴— LAFONDA ，他們倆正在洛杉磯度假，而我呢？在接到HELMUT的邀請後立刻搭機趕來，沒想到一大早報上就刊登了HELMUT和 LAFONDA 失蹤的消息，爲了朋友，我誓必要找出幕後的主使者。

在經過漫長的旅程後終於來到了洛杉磯，然而好友卻在昨晚神秘失蹤，所以必須先設法找出HELMUT。走到了海邊卻很反常的看不到應該有的人潮，而只有幾個人。路上有兩位健美小姐，過



去問問，說不定可以打聽到什麼蛛絲馬跡也說不一定。在一陣寒喧之後（對話選項選擇１，１）。

繼續往左走到海邊，在旁邊看到一個放報紙的筒子，打開來瞧瞧。到了海邊，先和正在做日光浴的女孩談話（１，１）。再跟站在岸邊的救生員打聽一下消息（１，１，１），救生員正爲沒有遊客上門而大傷腦筋，因爲所有人都躲在家裡談論多名影星失蹤的消息，有些人甚至買了槍防身、私人警衛…等等。



跟救生員扯了一些關於失蹤的看法，說著說著，天突然暗了下來，趁著天黑時把 LENCE 脖子上的圍巾拿走。順道問他有關於HELMUT的事（１，１，１，１），從他口中大約可以得知HELMUT的敵人，並且得到 LENCE 的幫忙。

再回到街上和原先那兩名小姐談談關於HELMUT的事（１，１，１，１）。原來HELMUT最先是跟 MALADONNA 在一塊，但他們經常吵架。

在好萊塢的大馬路上見到了正在執勤的交通警察，過去和警察談話後（１，１，１，１，１

，1，）知道在LAPD有著完善的資料庫，但那裡的安全措施太嚴密了，一般人根本進不去。

和商店門旁的婦人打聽消息（1，1，1，1，1，）。起先她們不相信明星失蹤的消息是真的，更離譜的是竟然連我的名字也沒聽過！最後搬出了HELMUT她們才認識我，和她們一起拍照，得到了地圖。

向右到旅館去逛逛，與老板閒聊（1，1，1，1，1，1



，1），說完就離開旅店。等一下！似乎有什麼東西被壓在老闆手下。再回到旅館，問老板跟B-LADE談完後該去哪？（1，1，2，1）。「嗯…不妨到 MUD 俱樂部看看，但要拿到招待券才能自由通行」。講完後老闆把招待券給我，謝過他之後就離開了旅店。

過去跟 BLADE 打聲招呼（1，1，1，1，1，1，1，1），得知他正在等一通電話，只是這附近沒有公共電話亭。問完後就可以到照像館去拍照。哇…



好性感的美女。原來她叫〝彩虹〞，是負責替客人拍照的（1，1，1，2）。她說只有她知道誰是幕後的主使者，但是其他人都不相信。怎可錯過這次好機會，一問才知道是ABE GOLDSTEIN。姑且先相信她吧！要拍照時底片用光了。好吧，離開後再進去一次，直接把底片交給〝彩虹〞拍照，選擇時要選LAFONDA TUR-NER 。

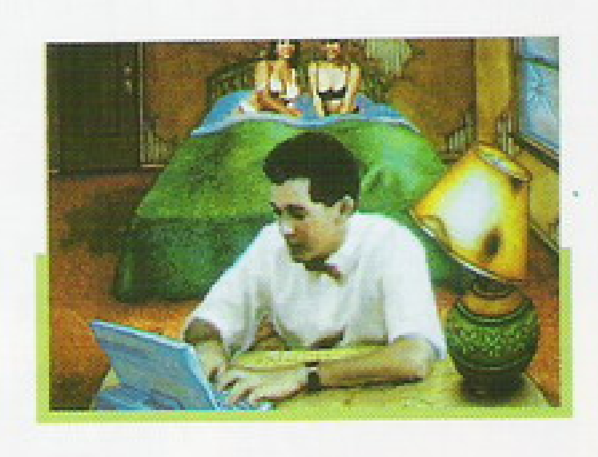
到轉角處和一群男孩談話（一直選1），然而沒想到他們硬是不讓我進入當舖之中，把圍巾秀給這一群壞孩子看，他們就乖乖的讓我通過了。進去後和LOU談話（2，1，1，1，2）。「我要一臺 386 ，配上硬碟和魔電」「OK！但是沒有開機片。」「沒關係，要多少錢？」「50塊美金」「我能否用物品跟你交換呢？」剛好他是 LAFONDA 的影迷，把剛剛去照像館跟 LAFONDA拍的相片交給他。

在離開好萊塢的街道後走到有路標的地方，向右走後，可以看到有一個人正在推銷東西，把地圖送給他。「嗯…能跟你換大哥大嗎？」「這個…這個，好吧！」回街道把大哥大交給 BLADE，順便問他能否幫我的忙。「我想要知道LAPD的密碼」，「沒問題！」「密碼是〝EL…〞，我怎麼可以告訴你呢？」「我問過了但是只知道是 L 開頭的字母，其餘就不知道了。」奇怪，明明是EL怎麼說是 L 呢？不管了！到俱樂部去。

把招待券交給看門的 BOB，他會很樂意的讓我通行。嗯…愉快的一個晚上，有兩位美女相伴

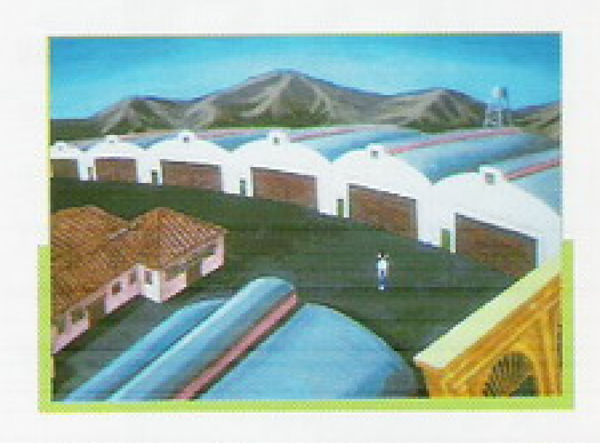


。起床之後，跟身旁的美女談話；再談話一次（1，1，2）拿到了一片 3 又 1/2 的DOS 3.3 開機片，記得要先開機，再使用H-



ACK 的指令，密碼是 ELVIS，看到了機密檔案。但還是因證據不足，無法確定嫌疑犯，再仔細的審核一遍，大概 ABE 比較有可能。

離開 HOTEL 之後到RODEO D-RIVE看看。耶…遠方有一隻可愛的鴿子，只可惜才剛剛要靠近就把它嚇飛了，只見空中掉下了一堆…，用信用卡把它刮起來吧。來到片場（PARAMOUNDS STUDIO



）碰上了守衛（1，1），騙騙他就通過了。向右打開第 2 間攝影棚的門，看到船了沒？靠近點仔細瞧瞧，船上有個小洞，用鳥

糞把洞口塞住。

爬上船划到對岸後，敲敲門，與JASON MYERS談話（1，1，1，1，1）。把斧頭撿起來，到貼有 CAMP BLOOD 招牌的房子去。一進去就看見了MALADONNA正在練習舞蹈。怎麼也沒想到吊在繩子上也被星探發現，認爲我很有潛力，準備培植我成爲超級巨星。到 Tony Leoni's 的辦公室（在有指標符號的街上），跟TONY對話（1，1，1，1）說要見 ABE，但因爲是新人，所以被拒絕，只好出來了。

沒關係，到 LUTHER BLUE STUDIOS （在TONY辦公室的右方），他也不肯幫我拍照，還要我先去整容整容。好吧，到 RODEO DRIVE 看到一家LES PLASTIQUE，進去之後跟 DR.NICE 談談有關事項，（1，1，1，1，1，1，1，1）看到牆上貼著雪兒、麥克傑克森的照片，想必此人



來頭不小，可惜身上沒錢，只夠買一個假鼻子；有了新的裝扮後就可以再去拍照了，連續拍了好幾張特寫，拍完後直接去找TONY，他才肯幫我約時間和 ABE 在Spago吃午餐，想想自己這一身行頭實在不怎麼稱頭。

到RODEO DRIVE 找家服飾店，跟老闆娘說要找件稱頭的衣服，她不介意我到處逛逛，走到衣服後面（最右邊），嘿…無意中

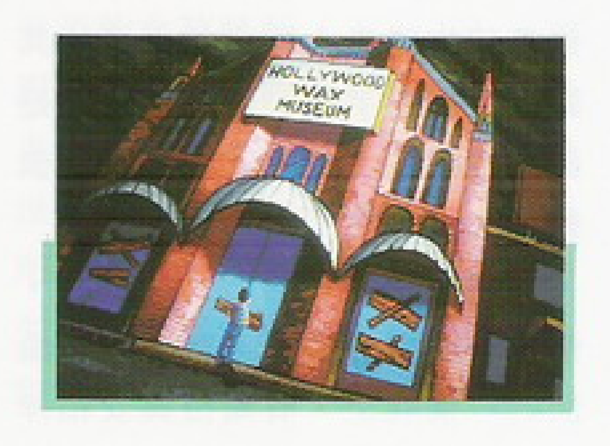


瞧見了 MALADONNA，聽到了一些不可告人的秘密，或許我該跟蹤她才對。看一下時間，沒時間了，我還得趕去餐廳和 ABE 約會；與 ABE 談話（1，1，2），談話中，我把如何認識HELMUT的事從頭到尾的與 ABE 說清楚，談完後他邀請我晚上參加宴會。

在晚上的宴會上一眼就見到了 ABE（1，1，1），沒想到他正跟 MALADONNA 吵個不停，我走過去跟 DEENA 和 GEENA 聊天。那兩名美女是替 MALADONNA 工作的，並且竊取了 ABE 不少的情報… MALADONNA 卻被那兩名美女捉



到車上，並且不知被帶去那兒了，而我到現在還懷疑是MALADONNA搞的把戲。所以我就緊跟著車子，跟著跟著，來到了蠟像館，



正愁打不開門，哈！用斧頭把門橇開，向右走，裡面陰暗氣氛使人覺得毛骨悚然。



拿起了火把，這些蠟像實在很眞實，使我不禁伸出手去摸了一下（用手的指令在女蠟像上）搞得一手蠟，啊…HELMUT就在正前方耶，可惜被蠟封住了，拿近火把看清楚點。但很不幸的我卻被抓住了…眞想不到，原來DEENA和 GEENA 是 ABE 的手下，更恐怖的是 ABE 竟是爲著復仇而來，OH! MY GOD … ABE 就是TONY—等一等…是 DR.NICK …我搞糊塗了，眞正看到 ABE 的長相差點沒把我嚇死，根本是怪物嘛！原來這一切都是爲了 ABE 的復仇而設的陷阱，而我呢，竟也被捲入其中，我馬上要被做成蠟像了！



此時HELMUT身上的蠟慢慢融解，恢復了正常，撿起了火把，到入口處對著拿劍的武士使用火把，就可以拿到寶劍了，接著用劍挑起泰山的褲子，用劍在剛剛HELMUT站的地方刮一刮，可以拿到一些白蠟；對下方會流出黏稠

狀的怪物使用白蠟，檢視身上的物品，會發現多了一個裝酸性液體的杯子，向左到法老王的棺木旁使用寶劍，可打開秘門，接著使用褲子當成降落傘可從上方飛下去，正好雷斯要被做成蠟像。

事不宜遲，馬上使用酸性液體腐蝕掉鐵條。剛剛逃過了一劫，可惜HELMUT又被抓走了。沒想到十字架和大蒜都對 DEENA 和G-EENA沒用，身上只剩信用卡，只好使用信用卡，天啊！竟然融化了。把木板打開就可見到 ABE （對話選２），再使用信用卡，但這次失靈了，拉鐘的繩子，用蠟把耳朵塞住，把地上的槍撿起來，等到HELMUT跑到 ABE 的下方，用手把 ABE 推倒，哇哈…成功了！

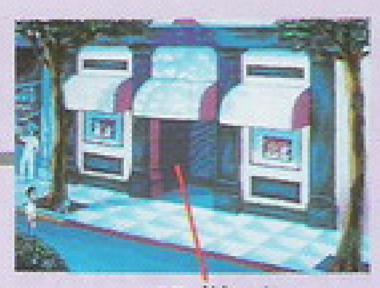


喔…我喜歡洛杉磯！　WE LOVE L．A．！

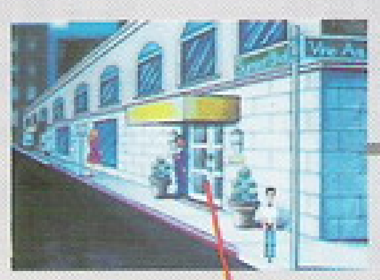




RODEO DRIVE

路標







完全攻略

幻影法師是個彈性很大的遊戲，因此在這篇文章之中，只稍加介紹重要的地點，至於要如何規劃路線，只要各位玩家研究一下以下的地圖即可自由設計。

/Lotus

引導難民

如何把難民們帶到安全地帶，是幻影法師中最終的目標，也是最困難的工作。

「難民心，海底針」，探索隊不能離難民太遠，每隔一段時間都要去探視並指引方向，還得隨時留意「水草肥美」的地方帶他們去解決民生問題。比較好的方法是：當你找到一個可探索的地點（如洞穴、地下城等），令難民隊前往附近較爲安全的場所，然後再進行探索工作。

即使你對「難民大爺」服侍得無微不至，他們仍舊可能拒絕聽話或分裂成幾個小隊。每當你想要求難民跟隨你的指令前，先把進度存下，再展開遊說。一般而言，「和他們講理」是成功率較高的方法，但若是碰到一些不太講理的難民，只好採取其他的方式：Locar 通常是最先開始窩裡反的，可以用威脅恐嚇使他就範，而對 Briar 及 Brookland 則可用苦苦哀求（plea for loyalty）使他就範。

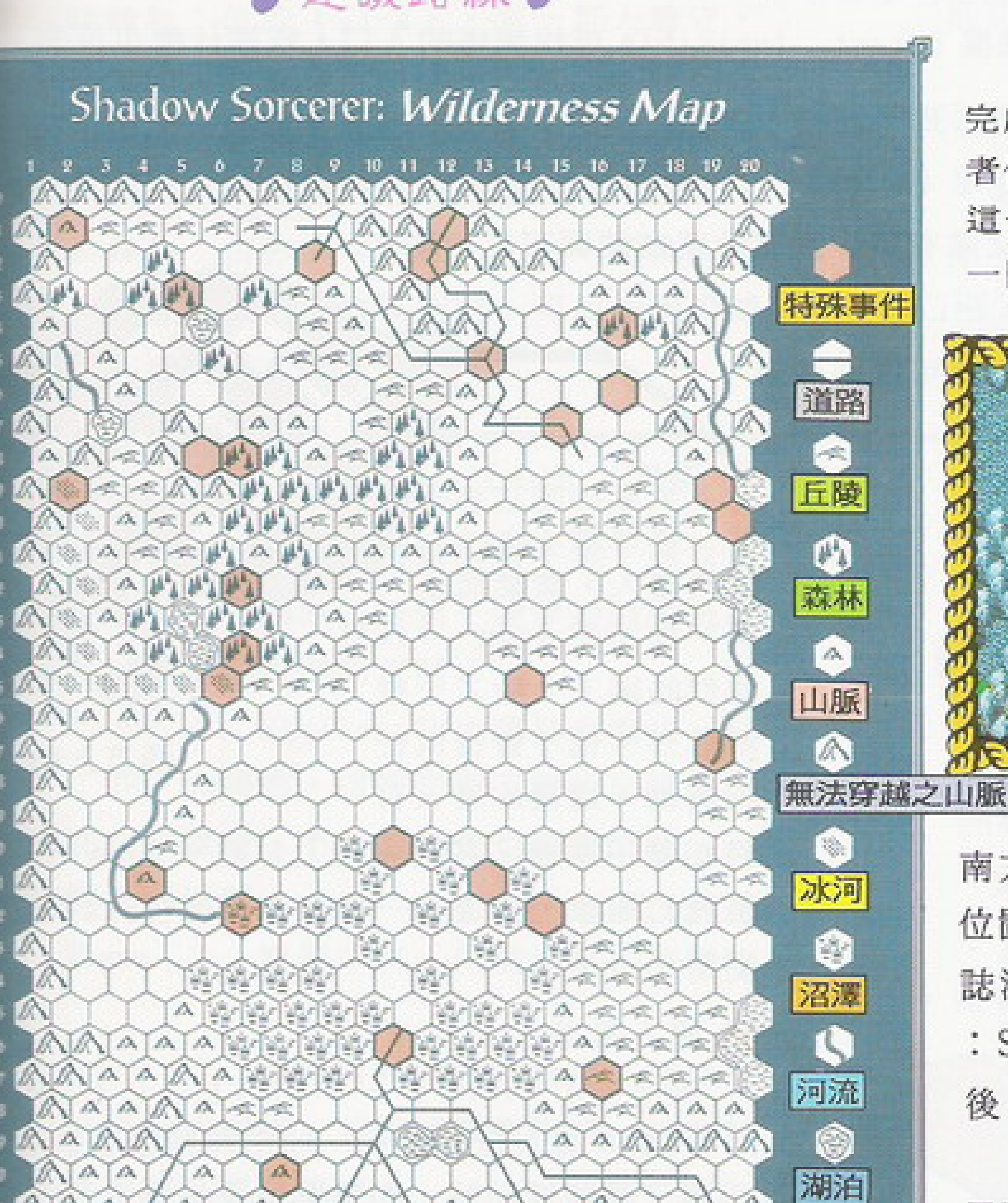
當遊說無效時，有兩種方法：你可以重新載入遊說前的進度再試一次，因爲難民的決定有時是隨機的，這招經常生效；你也可以不理他們，難民有時只是嘴硬，口中說著狠話，結果還是乖乖地跟在後面。

遊戲開始兩天後，龍人軍隊破門而出，會對難民緊追不捨，如果情況不是非常緊迫，不必主動攻擊這些追兵，因爲即使你大獲全勝，追兵還是在那裡，不會因此而消失。至於那隻紅龍，牠並非針對你而來，能閃則閃。行進路線的設計端看各人巧思，當玩者已經十分熟悉整個地形時，才可能找出一條較好的路線。值得注意的是：儘量利用道路或平原，穿越森林、山岳或沼澤所費的時間比你想像的多得多。

在食物和避難方面，原野上有幾處可獲得食物及庇護的地方，但是奇怪的是：食物的消耗似乎不太合理（我曾經找到一個地方，使難民的食物增至六千多單位，但沒走幾步食物就減回二千多了）。

難民的性命雖然寶貴，爲了完成遊戲，有時也不妨草菅人命一下。筆者頭一次玩這個遊戲，就爲了和難民們爭論不休，又不敢離開他們太遠，牽制太多，最後弄到彈盡糧絕的地步，玩者不可不慎乎。

建議路線



有心自力完成遊戲的讀者們，請跳過這一段。遊戲一開始，玩者便要找出遊戲的目的地—Skullcap所在。這個地方在地圖的最南邊，四個山凹的其中一個。你可以在離Pax Tharkas南方不遠的高塔（Elar之眼）中找到確實的位置，或是傍晚時分守在山邊，等著骷髏頭標誌浮現在山凹處—那就是Skullcap所在。注意：Skullcap只在傍晚打開，但是當你進去一次後，這個門就會全日開放了。

Skull Gate之後是一個邪惡巫師的墓穴，只要通過這個墓穴（比起其他的遊戲，這個迷宮非常之迷你），就可抵達遊戲的終點。在墓穴裡除了和怪物戰鬥外，還需要五把不同顏色的鑰匙。（除了一把可以在墓穴中找到，其他的鑰匙都散布在原野各處）此外你得先結識一位瘋巫師，他能幫助探索隊打開最後一道門。你所設計的路線必須經過這些重要的地點和一兩處能給予難民庇護的地方。

原野中除了鑰匙，還有寶藏，玩者可以拾獲不少武器和特殊物品。就在離Pax Tharkas不遠處，有幾處地方可獲得武器來好好裝備一下你的隊員。但是有時必須捨棄一些不重要的地點，因爲每搜查一個房間就需要三十分鐘，在這個遊戲中，「時間就是一切」。

重要地點介紹

食物及避難處

能取得食物的地方很少：（3-4）、（12-6）及（14-6）有大批食物，但你只能從其中一處獲得。此外在（30-7）的山區有少量食物。如果將蜂王漿帶給Neidar國王，可在（8-6）得到一批食物。

上述地點和Skullcap入口處都可暫時躲開龍人的攻擊，但不是永久的。一旦難民在一個地方待了太久，就會出來逛逛，一不小心就可能掉進龍人的包圍。

Neidar矮人村落（3-4）

看到矮人時趕緊友善地表明來意。這裡的國王會提供一些幫助，如果你願意到蜂窩爲國王取得蜂王漿（選擇Offer to do something for them），可替難民們換來一些食物。

Bee Cave

Top of Display

North

● 蜂窩（1-2）

是一個小形的迷宮。最後一個房間有一瓶蜂王漿，是送給Neidar矮人國王的好禮物。不過小心！別讓蜜蜂叮了一頭包。

● 隱形塔（2-8）

施展 Detect Invisible 可找到塔的入口，塔裡什麼也沒有。

● 蜘蛛洞（2-11）

● 戰場（6-16）

此處有不少武器散落在地面可以拾取。

● 叉路口（5-13）

在此可找到弓箭。

● Elar之眼（6-15）

一座小小的瞭望塔。如果你願意在這裡等到傍晚時分，可從塔頂看到遊戲終點Skullcap的位置。

● 瘋巫師Fizban（9-2）

這個瘋瘋顛顛的老頭獨自站在雪地裡，如果試著和他說話，他會投擲雪塊讓隊伍滑至（15-6）。雖然如此，認識他是一件非常重要的事，他可以幫你通過Skullcap的最後一道鎖。

● 海盜窩（10-19）

只要打敗了海盜，可獲得一把＋3的寶劍。

● 雪洞（15-6）

洞內有一些鬼魂。

● 隱藏之城（18-18）

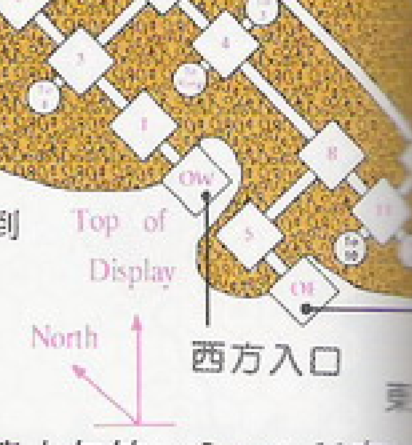
此處的矮人和半獸人正在交戰狀態，無論那一方都會對你毫不留情地攻擊，只有見一個殺一個。Room 6 供奉了古代矮人國王的雕像，和它交談可得知一些訊息。如果讓隊員Flint對雕像說話，Flint 的防護等級會變成零（即刀槍不入）。

Top of Display

North

Hidden Dwarven City

Outpost Mines



● 礦坑（8-6）

這裡是 Aghar 族的矮人，貪婪而小氣。你可在 Room 4 找到他們的國王，除了一些消息外，他不會提供任何幫助。這裡的矮人有時相當不友善，甚至與龍人勾結。Room 11有一座龍的雕像，旁邊有一根銅棒，可在Skullcap中使用。

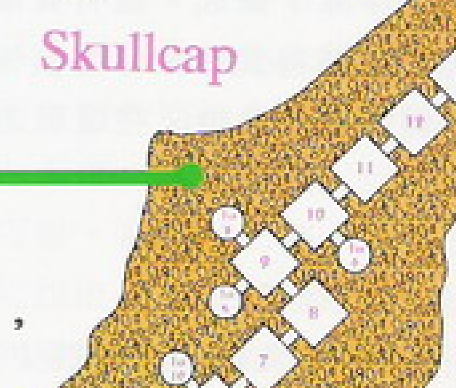
● 龍人營地

散佈在（20-10）、（21-13）、（22-14）。擊敗龍人後，會有一些沼澤精靈告訴你：沼澤守護神被劫持，如果把他從蜥蜴人手中救出，就可使難民們安全通過沼澤。

● 綠龍（26-10）

這隻會噴火的綠龍把守著要道。如果背包裡帶有保護之戒（ring of protect-ion，見蜥蜴人神殿），隊伍便不會受到攻擊，否則……

Skullcap



● 蜥蜴人神殿（22-7）

這個神殿位於沼澤之中，沼澤守護神就被囚於其中。以下是較重要的房間：

Room 2：小心使用火球術可向東炸開一條通路（不要炸到自己人），並可因此發現隱藏的保護之戒。

Room 6：先解決一隻三頭龍，再用火球術打開通路（這會同時放出第二隻龍）。隱形的障礙可用 Detect Invisible 使之顯現。

Room 10：只讓一個戰士通過迷宮或是用火球術把迷宮炸開。小心！有兩個敵人隱藏在迷宮之中對你突擊。

Room 11：殺光所有的蜥蜴人可救出沼澤守護神，他會向你顯示讓難民安然通過沼澤的路徑，然後把隊伍傳回 Room 0。

鑰匙

找齊棕、綠、紅、銀、黃五把鑰匙是本遊戲的重點。以下是各色鑰匙的地點：

棕鑰匙：位於 Skullcap 3a。

綠鑰匙：位於（21-4），有一巨人看守，巨人的生命點數會自行恢復，因此比較好的方法是先用肉搏戰降低其生命點數，再用法術一舉將其消滅。開寶箱時別忘了施法解除陷阱。

紅鑰匙：位於（27-16），由一群食人妖守衛。這些傢伙很不容易對付，可用蛛網術鎖定幾個，減弱其力量。

銀鑰匙：位於（9-19）。只要去檢察地上的寶箱（或施偵測陷阱法術），就會出現一隊骷髏人向隊伍攻擊，牧師的 Turn undead可輕易把它們擊敗。寶箱內有銀鑰匙和一些有用的物品。

黃鑰匙：位於（15-14）。打敗了此處的不死怪物，可拾取黃鑰匙及一個神奇的鑰匙環，鑰匙環可讓各色鑰匙的所在地顯現於地圖之上，不需你滿山遍野去搜尋。

Skullcap（33，？）

Skullcap之中是一個邪惡巫師的墓穴。它座落於地圖最南端，但確實位置不定。迷宮中有不少密門，可讓隊伍避開一連串殺戮直抵目的地，以下是較重要的房間：

Room 0：Skullcap的大門具有魔法，只在8：00 pm開啓。這裡是個不錯的庇護地，當你在此探險時，不妨把難民也安置於此，可免去龍人的追擊。

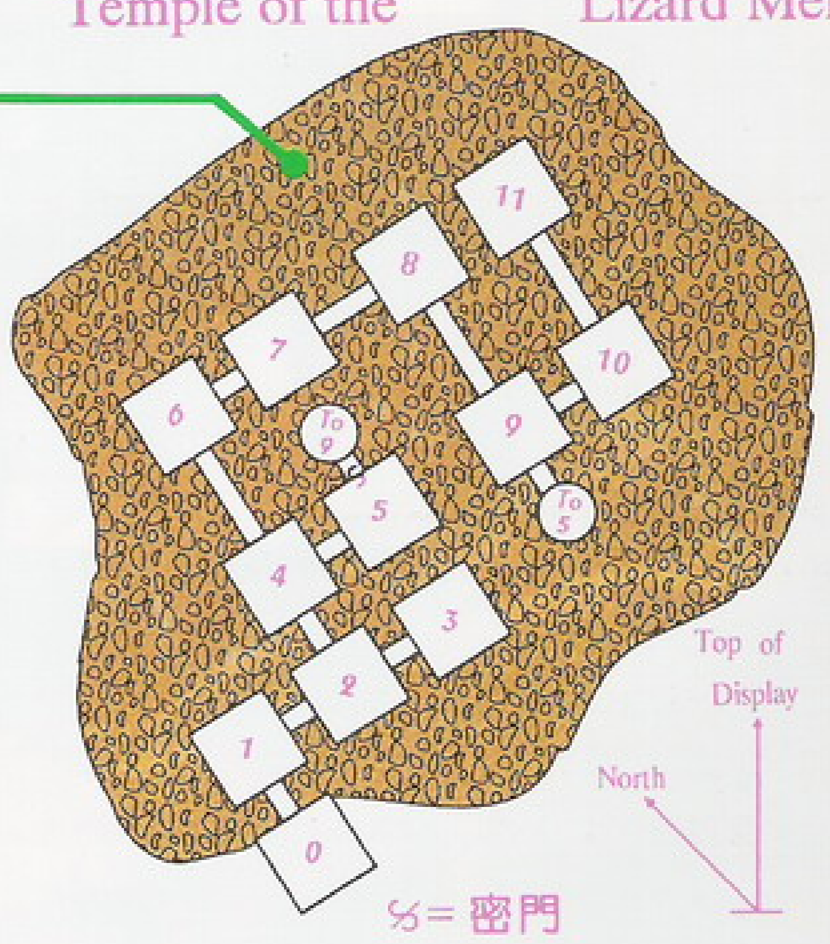
Room 2：寶箱中有一把魔法劍和療傷的藥。

Room 3：這裡有一座龍的雕像，使用從礦坑中得來的銅棒，可使這條龍復活，牠會幫你把外面的紅龍解決掉。

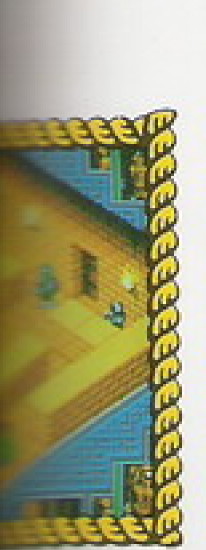
Room 3a：在這裡有重要的棕色鑰匙和一組裝備。

Room 10-12：到這裡以前，最好確定自己已備妥了五把鑰匙，並與瘋巫師（9-2）見過面，才能安然通過。如果少了任一把鑰匙，會使隊員手裡所持的武器化爲灰塵。魔法障礙可用 Detct Invisible 使之顯現，然後讓一位隊員先穿過障礙，走出房間後再用 Regroup 指令讓所有的隊員離開。

Temple of the Lizard Men



Room 13：邪惡巫師Fistandantilus的房間，這位巫師精於火球術，進入此地前務必對每個隊員施以 Resist fire ball法術。以下是解決這個巫師的方法之一：一進入房間，立刻施 hold person法術，可將其凍結數秒，然後讓戰士和旁邊的嘍囉開始戰鬥，再讓巫師向前施火球術。一旦把敵人全數解決，就可踏入東方的門內，結束整個遊戲。









徵求BBS畢卡索

軟體世界高雄BBS站徵求畫面，您想讓您的大作讓全省的BBS站友讚歎嗎？現在就有個機會給您。從現在起，您只要將您的大作 U/L 到軟體世界高雄站來，經採用後，等級一律連升二級，為期三個月。

P.S　如有任何疑問可留言至軟體世界網給 Richard　Nie 。

軟體世界傳播站

嗨！各位好，有好長一段時間沒跟各位見面了。終於又讓我逮到機會了，各位：接招吧！

自服務課成立半年多以來，承蒙各位愛護，收到相當多信件。目前我們這裡有許多磁片維修，由於欠資或姓名、地址不詳，至今已有相當長一段時間，見此文後，請於 5 月底前來函或電洽 07-384-1505 ，逾期將以作廢論。

凡維修磁片或購買GAME、雜誌者，請詳細填寫姓名、地址。購買GAME或雜誌者，請先來電詢問是否有庫存，如此可避免讓您白跑一趟。若劃撥一段時間後，尚未收到東西者，請來電或來函查詢。

來信詢問問題，請附上回郵，未附回郵者，恕不回信。

維修磁片只需將受損磁片寄來即可，為了避免您磁片盒子受損及節省郵費，建議您最好不要連同盒子寄來，發霉磁片或磁軌刮傷者，亦可寄來維修更換（每片30元），掛號郵資40元（多退少補）。

過期雜誌目前除了第 1 ～ 8 期和第11、12、14、15、28期皆已無存書外，其餘皆尚有存書。1 ～19期每本50元（含郵資），20期以後每本80元（含郵資）。

以上費用，請皆以劃撥方式寄來 。

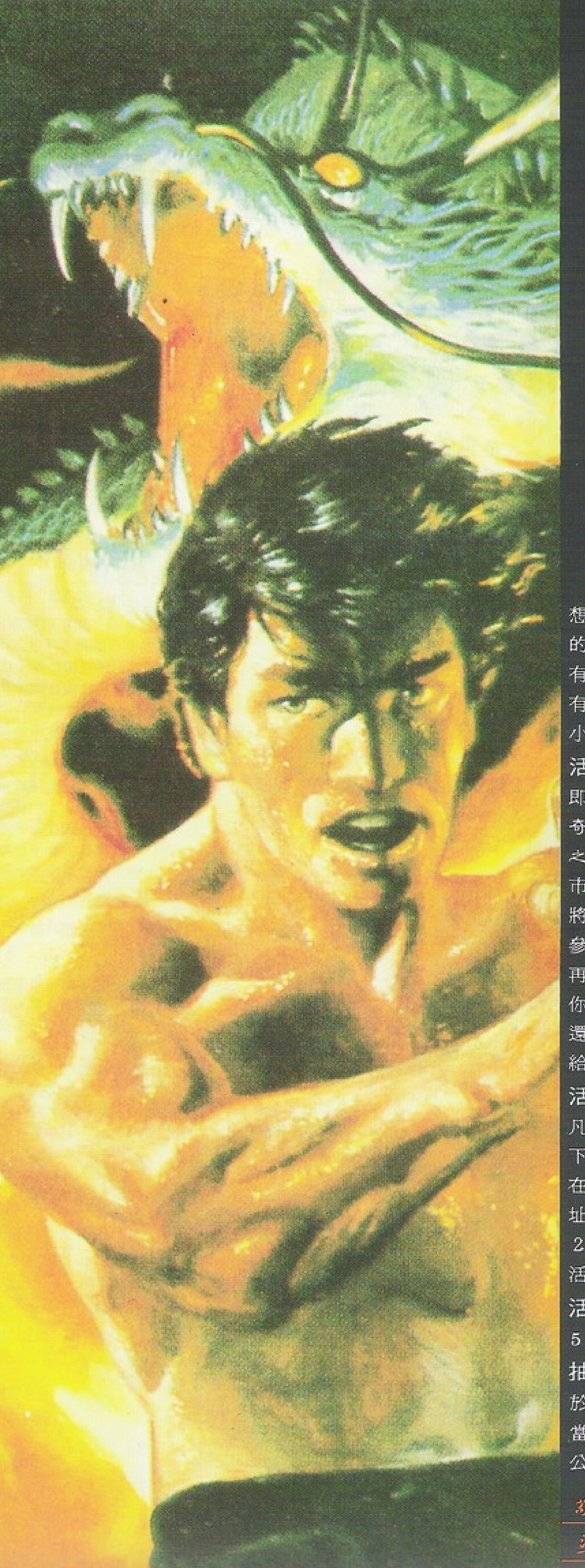
帳號： 404-23740

戶名：謝明奇

註：（一）：若您所買之GAME，有缺地圖、密碼者，請向購買處更換，謝謝合作。

（二）：敝公司自 5 月 8 日起，開始應徵81年度第二屆駐校代表，歡迎有志於休閒軟體工作的各學校在校生來函報名，欲報名者請填寫簡歷，註明就讀學校、科系、年級及班級和所擅長之遊戲類型，來函請寄　高雄郵政 28-34 號信箱服務課收即可。

如來金剛拳傳奇—出招



買如來金剛拳傳奇送楚漢之爭2

想都沒想過，不過這次來真的！買如來金剛拳傳奇你就有機會得到楚漢之爭２，還有機會列入楚漢之爭２意見小組人員。

活動內容：

即日起凡購買如來金剛拳傳奇你就有機會參加20名楚漢之爭２意見小組，可玩未上市前第一手楚漢之爭２，並將你的意見列爲我們的重要參考數據，遊戲上市後每人再送一套楚漢之爭２。如果你運氣不好沒抽中，沒關係還有50套楚漢之爭２免費送給你。

活動辦法：

凡購買如來金剛拳傳奇，剪下手冊內印花剪角將印花貼在明信片上，註明姓名、地址、電話寄至高雄市郵政３２－８０號信箱、軟體世界活動組收，即可參加抽獎。

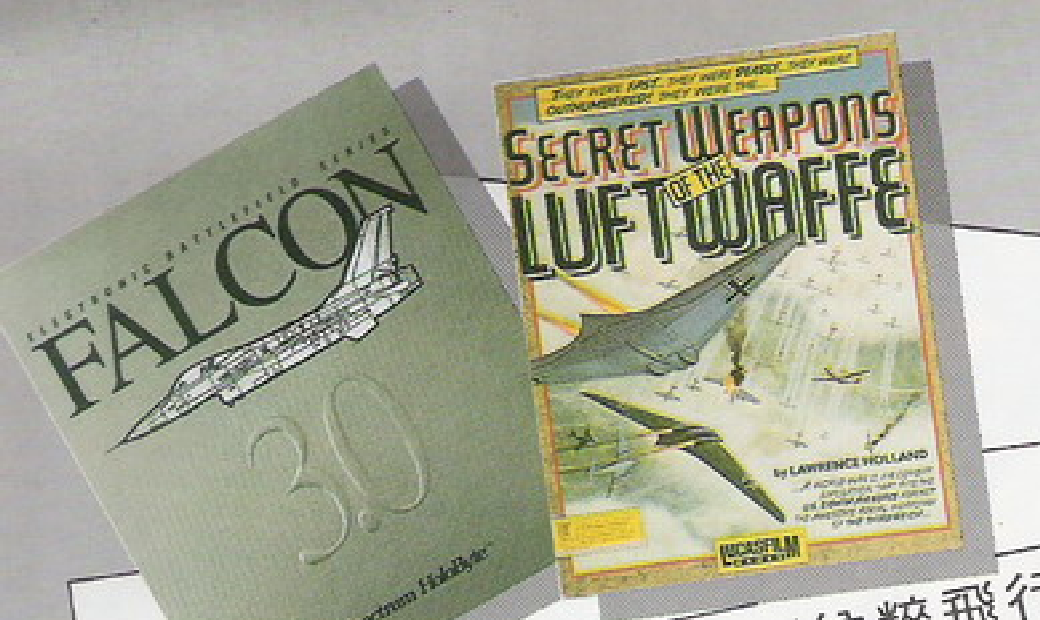
活動時間：

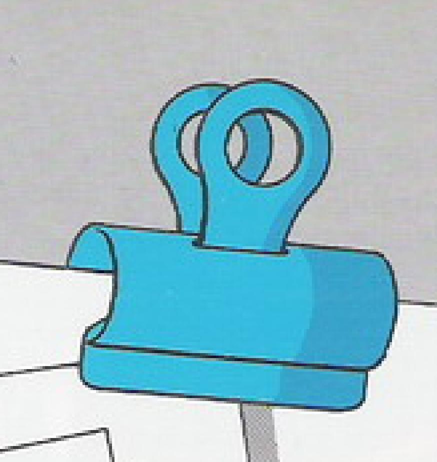
５月１日至７月15日

抽獎日期：

於７月20日公開抽出，並於當期軟體世界雜誌及 CGW 公佈意見小組及得獎名單。

敬請蹲好馬步
準備接招





捍衛雄鷹 3.0／納粹飛行秘史

15個免費機位（含食宿）等你參加下一屆新加坡亞太航空展。

即日起凡購買捍衛雄鷹 3.0 或納粹飛行秘史即可參加軟體世界所舉辦的大抽獎，你可免費參加四天三夜下一屆新加坡亞太航空展〝知性之旅〞，還有 200 架模型飛機及1000本二次世界大戰珍貴史料圖片集等著你。

活動內容：

即日起凡購買捍衛雄鷹 3.0 或納粹飛行秘史，即可參加抽獎：200 架模型飛機及15個機位前往新加坡亞太航空展。

請將捍衛雄鷹 3.0 或納粹飛行秘史兩套產品手冊內印花剪角，寄回參加抽獎，還有 500 本二次世界大戰珍貴史料圖片集送給你，先寄先送送完為止。

活動時間：

1.納粹飛行秘史 4 月16日至 6 月16日，模型飛機 100 架、 500 本二次世界大戰珍貴史料圖片集。

2.捍衛雄鷹3.06月18日至 8 月18日模型飛機 100 架、 500 本二次世界大戰珍貴史料圖片集。

凡參加以上二次活動項目者，均有參加下一屆新加坡亞太航空展15名免費機位名額抽獎之權利。

活動辦法：

請剪下捍衛雄鷹 3.0 或納粹飛行秘史手冊內軟體世界印花，貼在明信片上註明姓名、地址、電話寄至高雄市郵政３２－８０號信箱軟體世界活動組收，即可參加抽獎。

獎品內容：

1.下一屆新加坡亞太航空展15名。（證照費自理）（得獎者如不克前往，可將名額轉讓，不得折換現金，屆時因故不克前往，視同放棄。）

2.模型飛機 200 架。

3.二次世界大戰珍貴史料圖片集1000本，先寄先送送完為止。

抽獎日期：

1.納粹飛行秘史模型飛機 100 架，並於 6 月20日抽出在當期軟體世界雜誌及 CGW 公佈名單。（並個別通知得獎人）

2.捍衛雄鷹 3.0 模型飛機 100 架，並於 8 月20日抽出，在當期軟體世界雜誌及 CGW 公佈名單。（並個別通知得獎人）

3.下一屆新加坡亞太航空展15名。統一於 8 月20日抽出，於當期軟體世界雜誌及 CGW 公佈名單。（並個別通知得獎人）

一、主旨：

1. 塑造中華民國重視休閒軟體智慧財產權之國家形象。
2. 建立中華民國與歐美日並行之休閒軟體領導者形象。
3. 顯示中華民國發展自行設計休閒軟體之雄心與實力。
4. 提升國內休閒軟體人才的寫作風氣及設計能力。

二、主辦單位：智冠科技有限公司

協辦單位：中華民國資訊軟體協會、亞資科技股份有限公司

三、比賽方式：

爲全面提升及鼓勵國人從事休閒軟體的寫作與設計，本屆金磁片獎再次擴大比賽範圍，特設立高級組及初級組二個組別，二個組別的差別主要是在於獎金的高低，其用意則是鼓勵初學者（或程度較低者）之踴躍投稿，參賽作品可依作者所自行認定其所屬之遊戲類別及組別，分別投寄參賽，高級組及初級組皆設有以下四個類別，每個作品限投一個組別及類別，每個參賽作品可獲贈一套 DP II繪圖軟體。

A. 智育動作類：本項涵蓋所有智育、博奕、動作、運動等休閒軟體，凡能激發玩者動腦、反應動作訓練者，皆屬此項。

B. 戰略模擬類：本項涵蓋所有戰略、戰術、或以實物爲模擬主題等休閒軟體，表現方式不拘。

C. 角色冒險類：本項涵蓋所有以立體動畫冒險、或以動畫文字爲設計主題，並著重與電腦雙向溝通之角色扮演休閒軟體

D. 創　意　獎：本屆比賽之特別獎，參賽作品中，經評定爲最具特殊技巧及創意者。

四、獎品與獎金：

A. 高級組：

共有智育動作類、戰略模擬類、角色冒險類三類，每類各設有金牌獎、銀牌獎，及銅牌獎各乙名及佳作二名，其獎勵方法如下：

1. 金牌獎乙名：可得獎金新台幣壹拾伍萬元整，獎盃乙座。
2. 銀牌獎乙名：可得獎金新台幣壹拾萬元整，獎盃乙座。
3. 銅牌獎乙名：可得獎金新台幣柒萬元整，獎盃乙座。
4. 佳作獎二名：可得獎金新台幣壹萬元整，獎盃乙座。

B. 初級組：

共有智育動作類、戰略模擬類、角色冒險類三類，每類各設有金牌獎、銀牌獎，及銅牌獎各乙名，其獎勵方法如下：

1. 金牌獎乙名：可得獎金新台幣伍萬元整，獎盃乙座。
2. 銀牌獎乙名：可得獎金新台幣參萬元整，獎盃乙座。
3. 銅牌獎乙名：可得獎金新台幣壹萬元整，獎盃乙座。

C. 金磁片創意獎：創意獎乙名：可得獎金新台幣貳萬元整，獎盃乙座。
（以上得獎作品將由智冠科技有限公司發行上市，並付予版權費）

五、參賽資格：

A. 參賽者必須全爲中華民國國民、港澳居民或旅外華僑。

B. 主辦單位對參賽得獎作品，擁有修改權與發行權。

C. 主辦、協辦單位之所屬員工皆不得參加。

D. 參賽作品條件：

Ⅰ. 可顯示單色（Hercules）或彩色之IBM　PC 或 100％相容機型之休閒軟體。

Ⅱ. 須爲尚未發表或流傳之創作作品。

Ⅲ. 參賽作品經初審入選後，未經主辦單位同意，不得逕自取消參賽。

Ⅳ. 參賽作品若引發智慧財產權糾紛，其法律責任由原作者自己負責。

六、參賽辦法：

A. 8月31日截止收件，以郵戳爲憑。

B. 參賽者必須連同作品之執行程式、操作手冊，報名組別，並附參賽者之身份證正反面影印本，照片兩張以及報名表格以限時掛號寄至：高雄郵政 32-80 號信箱第三屆金磁片獎評審委員會收（海外地區請寄香港九龍深水埗郵局 88217 號信箱）

七、評分項目：

A：智育動作類（創意、趣味性、聲光效果、流暢度、技術層次、啓發性、整體印象）

B：戰略模擬類（創意、趣味性、聲光效果、流暢度、技術層次、啓發性、整體印象）

C：角色冒險類（創意、劇情、聲光效果、流暢度、技術層次、啓發性、整體印象）

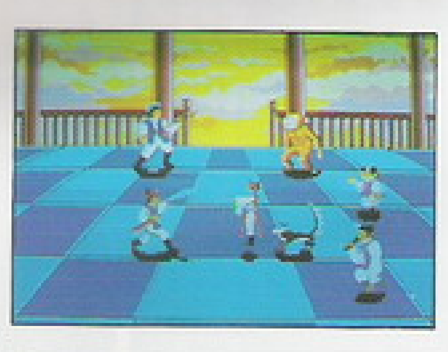
D：創意獎（本項爲本屆比賽之特別獎，不分組別，涵蓋能具體表現出特殊技巧及創意）

八、評審作業：

1. 預定九月六日進行初審作業。
2. 預定九月十三日進行決審作業。
3. 預定九月二十七日下午二時舉行頒獎典禮。



PC Games的繪圖新紀元







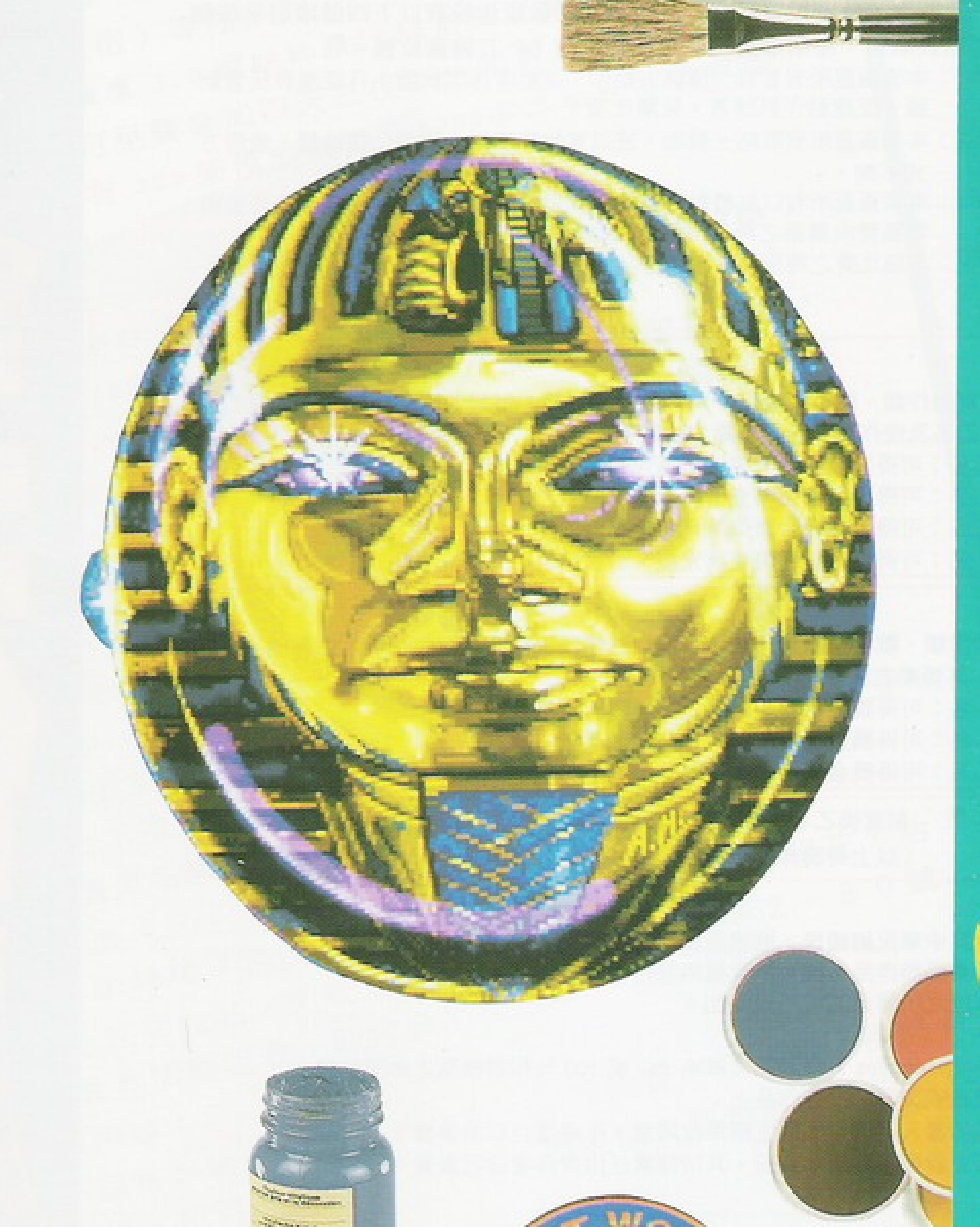






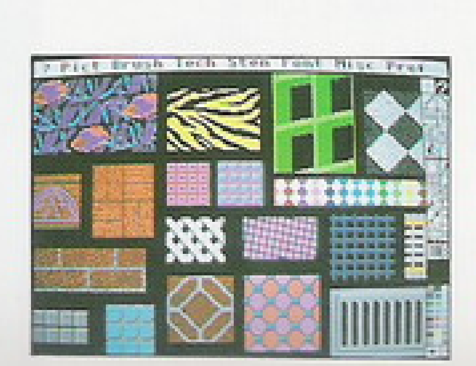
爲什麼許多的PC Game的創作者開始使用DP II來創作更精緻的畫面效果？
是因爲DP II的操作容易？或是DP II的功能齊全完善？
或許是DP II的軟體操作特性，易於初學繪圖者，使人愛不釋手，而能將其功能做最大的發揮效應吧？
或許看過了這些創作作品，你將很容易地發現答案…………。



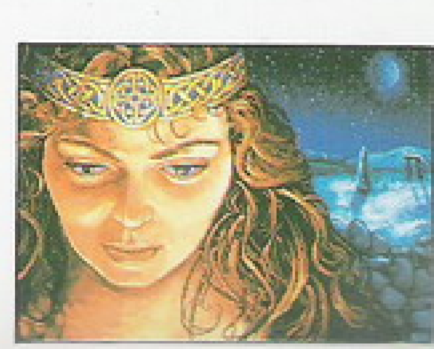


SOFT WORLD









DELUXE PAINT II *Enhanced*

拯救 鯨魚王

「**拯救鯨魚王**」是保護地球生態環境的實踐家．

內附美國伯克萊「**協助拯救地球**」的環保手冊，實際指導你如何做環保

軟體世界爲提倡此一環保觀念，特實施綠色消費觀念一紙盒回收運動

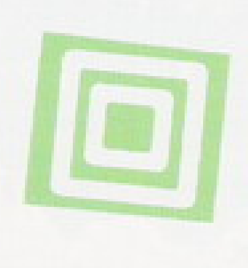
21世紀是生態學世紀，環境保護，回歸自然，將是人們追求的目標。

爲避免多一棵樹倒下來，請支持綠色消費觀念一紙盒回收運動

活動辦法：6月1日至7月31日止，將軟體世界紙盒內包裝、完整、乾淨、無破損且印有 SOFT WORLD字樣的紙盒，拿至全省經銷商處，即可折價現金5元。













軟體世界誠摯邀請你
熱烈響應

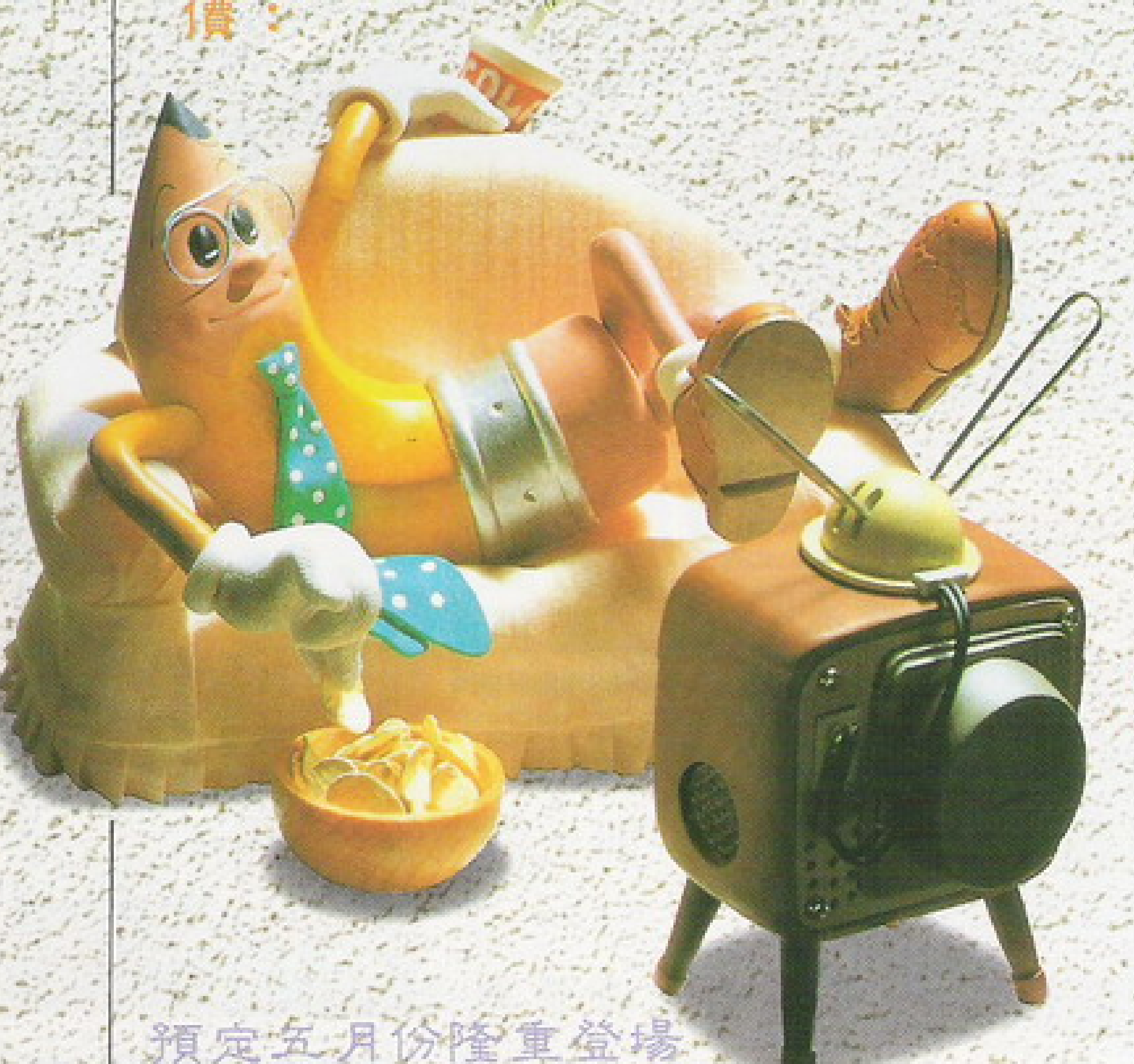
感謝各路玩家、讀者全力支持，
軟體世界雜誌全新出擊！

軟體世界雜誌自五月號（３８期）起，零售價調高為新台幣８０元（港幣３０元），內容亦改為全書彩書、頁數增加為１２０頁、增闢新專欄、封面以特別色印刷。

即日起訂閱軟體世界雜誌（含續訂戶），將享受訂戶優惠價：

全年１２期只需８６０元
半年６期只需４３０元
＊現有訂戶不用補差額
（郵寄費用由我們自行吸收）

敬請多多利用書末劃撥單訂閱！！



軟體世界雜誌第一本攻略單行本

魔法門III——幻島歷險記

預定五月份隆重登場

請密切注意！

我是泰拉，你們在我的地盤上逛了這麼久，到底逛出了個所以然沒有？撞門的撞門、拆馬車的拆馬車、殺怪物的殺怪物，把我的幻島都快翻過來了！寶物又找到了幾個？又解救了幾個城鎮？搞不好連泉頂鎮方圓五百步之內都走不出去，我實在看不下去了！

所以我命令克拉克製作一本魔法門III—幻島歷險記攻略本，這本攻略本裡的內容應有盡有，包括全部大陸、城鎮、……、所有的地圖；所有魔法資訊；武器、防具及物品的特性；所有謎語的謎底；酒店的閒言閒語、重要寶物位置、NPC介紹、密碼，一應俱全；還有各種吃免錢的東西，包括免費魔法、免費升級及提升各種屬性、技能的地區；另外還有免費增加你青春的地方，不可不看。另外還有一些先不跟你說，等你看了這本攻略本後，保證讓你夜夜難眠，最重要的是：玩英文版的人也可以用喔！包括英文密碼、怪物介紹、魔法介紹……。

還有一個天大的祕密：魔法門III裡面還有一個祕密地區，這個你就不知道了吧！這個祕密地區裡的Money及物品裝備，讓你拿一輩子都拿不完！這個祕密就在攻略本裡，別流口水了，現在還在玩魔法門III人趕快先停下來吧！等拿到這本攻略本後，再開始「打拼」，這樣可以讓你多活幾年。

好了，我要去看看克拉克的進度怎樣了，這傢伙老是愛偷懶，我得盯緊一點，才能趕上五月份出版。吙！傳送術……哇！米田共坑……撲通……@＃&×……



世紀大戰全面爆發，
現代武器傾巢出擊，
大戰略
戰術策略任你運籌帷幄！
來！加入這個戰場吧！
大戰略
百餘種各國精銳武器
五十種高度挑戰性的戰役
可自行購買各國武器
具有武器進化、索敵等各項特性
戰鬥時會出現精彩的攻擊動畫
服務電話：
台北（02）766-1056
高雄（07）335-6466
遊戲工場　精心製作
漢堂國際資訊榮譽發行

全國第一本製作優良、內容詳實的

專業電玩雜誌

電玩界
王牌刊物

最專業的編排手法，最權威的業界資訊，最豐富的遊戲報導
完全在本書中，只要有了她，就掌握電玩世界的脈動！！

雜誌每月15、30日出刊



迅速！
豐富！
詳盡！

報導每月 8 、22日出刊



權威！
專業！
確實！

每本訂價：140元

訂閱全年24期（限時）2650元、（限掛）2860元
全年12期（限時）1420元、（限掛）1530元
全年 6 期（限時） 710元、（限掛） 760元

電玩特輯

名家收藏、強力熱賣

全省各電玩專賣店均有售

⦿緊急搶購，手腳反應要趕快哦！

RPG特輯



發售中／售價280元

MD特輯 5



再版發售中／售價250元

CD-ROM特輯



再版發售中／售價160元



帳戶：電視遊樂雜誌社
劃撥帳號：11592504
社址：新店市復興路45號六樓



捍衛雄鷹3.0 V.S 納粹

「今天打到第幾關啦？小子！」三年前各位可能會對一個在玩模擬遊戲的人問這句話，但是，我想現在的玩家大概會改口：「占領那些地方啦？上尉！」雖然是非常平凡的兩句話，卻道出了模擬遊戲不斷改進的成果。而以前的遊戲和現在的有什麼不同？依個人之淺見，最大的不同可能在於其任務方面的加强。

無疑的，任務的加强是使玩家能樂此不疲的主要因素。舉個較淺顯的例子，大部份的玩家應該都蠻喜歡銀河飛將吧！但是，試問有幾個人會將它重新玩賞的？雖然其音效及圖形是PC界中的第一把交椅，但是其固定而毫無彈性的任務安排卻可能使人厭煩。相反的，各位看看 HARPOON，說音效爛，實在爛透了，說動畫遜，也眞的是遜斃了，但爲何會有那麼多人不惜金錢、飄洋過海地想拿一套回家珍藏呢？原因不外乎它有相當完善的任務安排。所謂任務安排應該賦予遊戲更大的彈性空間讓玩者發揮，而玩者也能適時地管理任務，甚至創造任務。簡言之，我們稱這樣子的功能爲任務編輯或任務管理。

站在玩者的角度而言，這樣的功能不但使他們能享受到射擊的樂趣，也能考驗自己運用策略的技巧。無可諱言的，這樣的安排對玩者是有正面影響的。玩家是愈來愈聰明的，單一不變的任務再也無法吸引大眾，因爲他們不願把自己的創造力及想法放著不用，也不要受到束縛，他們只想打一場眞正屬於自己的戰爭。

有了以上的概念之後，大家一定會問：「那什麼樣的任務編輯才算得上是完善的？」看完本文，這問題自然迎刃而解。最近，我終於看到了幾個絕佳的模擬遊戲，特別是捍衛雄鷹３．０版（以下簡稱捍）及納粹飛行祕史（以下簡稱納）最爲突出，而它們都具備共同的特點：完善的任務編輯功能。

戰區資料及任務安排

這兩個遊戲由於歷史背景不同，所以在戰區資料與任務的安排上有很大的差異。在納粹飛行祕史裡，由於偵查配備的落後，所以其設定的資料並不是很精確，例如在敵方基地座標方面，地圖上的顯示往往是不正確的。而一旦發現目標之後，其正確方位才會列入地圖裡。

另一方面，在捍裡，由於附有衛星地圖的功能，所以對敵方目標資料的取得就顯得較正確。最具突破性的一點是，這兩個遊戲中的敵方都被設定得很有自主能力，一旦轟炸過目標之後，並不意謂著該目標永久滅亡，相反的，其戰力會慢慢的恢復，甚至會主動攻擊我方，例如：納中有復仇火箭的安排，而捍裡的敵軍





行秘史——淺談模擬遊戲之任務編輯

則會主動並全面性的發動攻勢。

在任務安排方面，捍則顯得比較遜色，因爲它的任務完全是由電腦設定，不過這樣的安排也蠻合理的，因爲在遊戲中玩者只是個中隊長，遵守軍令是軍人的天職，不是嗎？納在這一方面則設計得相當具有彈性，不管是攻擊目標、安排架次方面都是由玩者進行整編。其內容幾乎和電影英烈的歲月一模一樣，必須在九個月之內出動25次任務，而在25次任務之內就得瓦解德方的經濟體系。如果戰績未達要求，仍視爲失敗。

隊員編輯與管理

在捍中，其隊員管理資料是非常完善的，首先，電腦會派30名隊員給你調度。而這30名中的屬性都不一樣，強弱不一。其屬性有下列幾種：纏鬥能力、飛行能力、轟炸精確度及體力。看起來有點像一般的運動類型遊戲。最值得一提的是體力這一項，往往飛行任務是很費精力的，所以你無法讓一個隊員連續出擊。這樣的安排已經相當符合事實。

在納方面，隊員資料則是讓自己創造，不過有一個值得商榷的地方是，玩家可以刻意訓練自己的隊員使之成爲「幾乎無敵」——因爲一個隊員可以連飛無數次的任務而毫不疲累，且不停地升級，即使陣亡了，也可以自行再複製一個。

分編飛行

戰爭是多元化的，當玩者攻擊一個目標時，並不意謂著只會遭遇該目標。所以賦予隊員們不同的戰鬥性任務是非常重要的。在捍中，玩者一次可出擊並控制8架F-16，加上電腦指派的4架總共有12架之多。這時候，玩者可能會將這8架編成4組並自行安排它們的導航點及高度。一組負責清除防空武力，一組負責警戒，其他二組則負責攻擊主要目標。在納中，我們也見到了相似的功能，不過，其主要任務還是在於轟炸，玩者可能會派4架B-17去轟炸油田，而3架P-51則專司護航。這個遊戲可以讓玩者自行分編，也就是可以分成好幾組攻擊不同的基地，不過所受的反抗也會比較大。

武器管理

有人說，模擬遊戲最大的樂趣是在於將炸彈投到敵軍頭上那一剎那。這一點，筆者也是蠻贊同的，不過看到出發前武器的管理可就傷透腦筋了。的確，武器管理的目的是在於對武器的統籌運用。

在捍中，玩者被分配到限量的武器，對於不同的目標就得用不同的武器，而且每一架飛機掛載種類皆可不同，等到補給日到來時，彈藥就會重新補充。

玩者必須學習如何節約彈藥及提高準確性，例如：對於8輛擠在一起的坦克可能一、兩枚集束彈就足夠，而用不著使用8枚小牛飛彈。在納中的武器運用可能比較沒有彈性，充其量只有炸彈、火箭及機槍，不過這點倒是可以諒解，因爲二次大戰嘛！唯獨B-17似乎該載輕一點的炸彈，因爲如果載1000磅以上的炸彈，一次只能載6～8枚，稱不上是「地毯式」轟炸。但是，其機身上的機槍倒是相當具有吸引力。

這次由於篇幅上關係，所以對於任務編輯也只能講到一些皮毛，不論如何，其蘊涵優點及內在是需要各位讀者去親身體會的。下次再見啦！我要去進行轟炸任務了！

／廖國榮





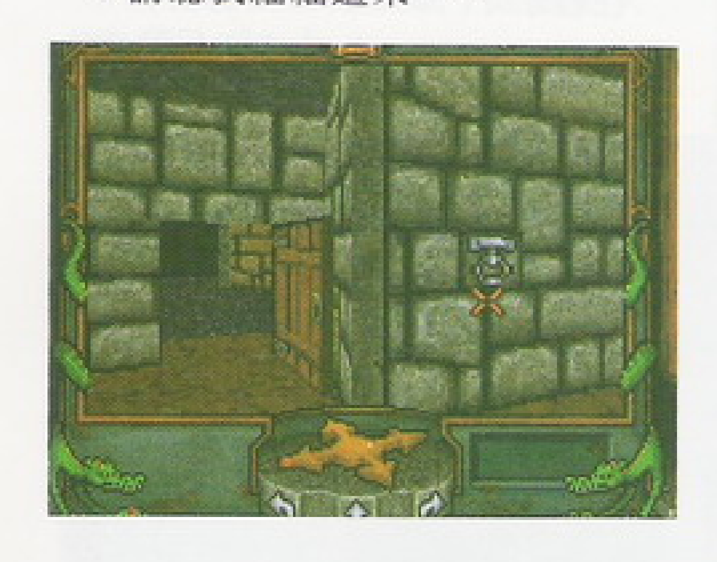
遊戲 獵人

ULTIMA UNDERWORLD

向語不驚人死不休的 Origin 一一，這回又要出什麼怪招嚇死玩家了呢？哈！答對了，就是Underworld。不清楚“行情”的人可能會以爲：「又是一個仿魔眼殺機的 3D RPG 。」如果你這樣想，那就大錯特錯了。魔眼殺機營造出來的效果，充其量不過是一種「方塊型3D」（就是所有動作都以「方塊」爲單位，轉向也只能夠90° 的轉），但 Underwrld 創造出來的，卻是一種完全眞實的3D感覺，你可以左邊轉一點，右邊轉一點，必要時還能把頭往上仰個幾度，或是俯看地下，連攻擊都是來眞的，不再只是敵人閃一下就算了。更誇張的是主角還能跳！也會游泳（狗爬式）！……凡是你能想到的都有，想不到的也會出現，一步一驚奇，wonderful ！



各位一定急著想知道Origin可怕的編劇群這次又耍什麼花招，請聽我細細道來……



已經連續三個晚上都夢見那個老人了，依稀記得他說著他的兄弟將邪惡勢力引入，將要借助你的力量，於是你就在（半夢半醒之間）被帶到了 Underworld的世界中，當你恢復意識時，才發現又被騙了，不同的是，這次是被關在一個城堡裡面（至少比被綁在祭壇上好多了），咦！？怎麼會有一位魔法師的一隻大怪獸從窗戶爬出去呢？怪獸肩上還扛著一個奄奄一息的年輕女孩，該不會是……綁架！！在你還沒來得及反應前，一群守衛便破門而入，指著你大叫：「不要跑，可惡的傢伙，敢綁架城主的女兒。」你臉上泛著無辜的表情，可是還是給捉去關了起來。

隨後，城主Baron Almric來了，他首先解釋爲什麼你會在他女兒 Arial 的房內（算了吧，你信他那一套嗎？），這時候聖者大叫著自己是無辜的，城主用他彷彿能直接看進你心中在想什麼鬼主意的銳利目光掃了你一眼，緩緩的說：「要證明你是無辜的唯一辦法是由你親自到 Abyss 內，然後把我的女兒給救出來，由她來證明你是眞的無辜。」於是你被帶到 Abyss 這個地下迷宮的門口，城主的守衛半帶揶揄的對你說：「從現在你必須獨自進入 Abyss ，除非我聽見城主的女兒的聲音，否則你的下輩子就得在地下迷宮中度過了。」「呼」一聲，面前的門關了起來，守衛揚長而去，留下你面對一片黑暗的地下世界……

至於爲什麼會選擇 Abyss ？是由於有人見到四個紅衣巫師跑進來，所以才會認爲 Arial 也在 Abyss 內。

關於Great Stygian Abyss 有許多傳說：在多年以前，一位崇拜Avatar的人，進入 Abyss 的地下迷宮內建立了一個殖民地，各個種族和平共存，不過，在統治者死掉後，殖民地很快的便陷入混亂狀態，分裂成數個各自爲政的集團，並各自發展爲社區（這也許能解釋爲什麼在 Abyss 這麼小的區域內，分布著如此多不同的生物吧！），以不同的方式



，生活在不同的區域。

當然了，上面的開場情節是因一段相當長的動畫來敘述的，還有語音呢！每當我們的柯老大聽到這段語音時，就開始出現「異常」的行爲，可想而知此段語音的魅力有多大。沒有Sound Blaster的玩家恐怕就沒有這個耳福了。告訴你們一個小秘密，Lord British（Richard，也就是Ultima的作者）也親身參與配音的工作呢！是那一個角色呢？猜猜看吧，結果一定令你異想不到哦！至於錄音工作則是由Martin Galway負責的（銀河飛將的玩家對這個名字應該不陌生吧）。

一如往例，在開始遊戲之前，你必須決定人物的屬性，不過不需經過繁雜的程序，只需選擇Yes or No就成了。眞正困難的地方，是選擇一個職業，這將決定你未來遊戲過程中困難與否，請謹愼選擇。主要的屬性有四個——力量、敏捷度、智慧和生命力，它們和你先前選擇的職業將影響攻擊和施法的能力。

Underworld的世界，將是你從未經歷過的。你能控制的不再單純只有前進一步後退一步，左轉90°和右轉90°，你操縱的是一個眞正的人，會跑、會跳、你叫他左轉30°，他就左轉30°。一切方向的掌握，全靠視窗內的一個方向icon，剛開始時會有一點不習慣，可是一旦適應了，你會對它精巧的設計誇讚不已。

遊戲中能見到地形多不勝數，最平常的有石牆、天花板、土黃色的地面、走道、門、拉環、架子……，最誇張的是斷崖和河流，斷崖你必須jump過去，一不小心失足可不是鬧著玩的；河流中你就必須游泳，這意味著你將無法攻擊怪物（不要以爲這很好玩，遇到像章魚一類的水中生物就好死了），驚人的是，河水竟



然是流動的！人在水中也是搖搖晃晃，還會順著水流漂動，亂眞實一把的。各式各樣奇形怪狀的機關就更不用說了，搞不好連自己怎麼死的都不知道。



Underworld中提供四種不同的模擬度供你選擇，分爲highest、high、medium和low。在hghest中，所有物體都以最眞實的形態呈現，包括牆壁、地板和天花板，不過，相對的你必需付出



一些速度，來換取如此驚人的效果；在high中，你將失去天花板，取而代之的是，一塊「非常平滑」的面，當然，只有一種顏色；接下來的medium，你會再失去可愛的地板，同樣的，換上一片令人厭惡的光滑平面；在最低的low中，你將失去所有眞實的地形，全部改採由多邊形組合而成地形，你會覺得好像處在一堆零亂的紙板中，而不是一個地下迷宮，不過倒也不是全然沒好處，擺在地上的物品一目了然，不會再有遺珠之憾，速度也比higest 快上好幾倍。

Underworld擁有八層巨大的迷宮，在每一層中又包含有數個較小的區域，不可說是不大。相信玩魔眼殺機的人對畫地圖必定十分的反感，面對Underworld如此龐大的世界，不知幾張方格紙才能放的下？痛恨畫地圖的玩家有福了！Underworld提供自動畫地圖的功能，還是所有RPG中最強的，除了自動記錄和羊皮紙一般漂亮的材質外，你還能在地圖中任意地方寫下一些文字（不一定要相關，你拿來罵程式作者機關設計太菜也無所謂。），及一些重要的訊息，例如：「這還有一扇門打不開」、「我在這放了把弓」……等等，避免遺忘一些重要的事情而鑄成千古恨，是一項滿貼心的設計。

在螢幕的左端，提供了五個icon指令，第一個是雜項指令，內有Save、Load、Music、Sound、detail level等。

第二個是對話，相信大家一定知道在RPG中對話是相當重要的一環。在Underworld中，對話是採用先進的選單對話方式，一般都是對方先開話匣子，你問他，他回答，不過要小心，對話相當的複雜，而且前面曾出現的選項，將難得出現第二次，所以愼選對話的內容以免錯失一些重要



未來遊戲的典範

冥河深淵／鍾凱文

資訊。

第五個是攻擊，我認爲這是整個遊戲最有創意的部分。當你選了這個項目後，視窗的右下角會出現一隻手，手上拿的也許是劍、也許是狼牙棒，端視你目前裝備的武器種類。當你按下Mouse右鍵，手會往後縮，左下角的攻擊指示燈會亮起，不同顏色代表力道大小，綠色最强，紅色最弱，相對的，綠色所需的時間也較長，然後一放右鍵，武器隨「咻」一聲揮出，攻擊方式（突刺、橫劈、斬）則會因按右鍵時icon 位置的不同而有變化。如果刺中怪物，只見擊中處一陣爆裂產生的火花（血跡），怪物應聲而倒（不是消失不見哦，而是眞正倒下去），帥啊！不過這種方式不太好適應，剛開始時連隻老鼠都打不過，眞是太遜了。

右邊是人物狀況欄，身上有的物品及裝備的武器、防具，都會顯示在那上面下面的拉環是切換人物屬性表或魔法袋用的，再下去的兩個瓶子，分別表示主角的生命力（左）及魔法點數（右），如果瓶中液體快見底了，就得小心了。

施魔法的方式也非常的有創意，首先，你必須搜集runestone，放進你的魔法袋中。施法時，從魔法袋中取出代表此魔法的runestone 二個或三個（當然你得先搜集好，所以尋找runestones也是件十分重要的工作），它們會出現在羅盤右方，然後Mouse一按，驚人的魔法就產生了。非常的exciting，有地震術、漂浮術等超過八環40組以上的法術供你施用。迷宮中的生物也極令人吃



驚的，每個都會動，還擁有各自不同的動作模式——老鼠會四處找 chees 吃，章魚則在河中游泳。不過一旦太過靠近牠們……完了，非常明顯的放大顆粒毫不保



留的出現在你眼前，當然啦！這是可以忍受的，卻多少減低人們對它的評價。

音樂維持了Origin的一貫水準，能在適當時機換上適合的音



樂，在探索的過程中額外的詭異，背景音樂及戰鬥時的音樂都非常不錯（對 MT-32 而言）。

筆者剛開始遇到戰鬥時，總是緊張的不得了！看到敵人追來時，一邊倒退，椅子也不知不覺的往後退（有輪子的），而且全身都起了雞皮疙瘩（在晚上玩時更嚴重），臨場感十足。

說明書上寫的，Underworld 只支援 386SX 以上機種，至少需 2MB RAM，支援 Adlib 到 MT-32 所有音效卡，甚至專門支援Sound Blaster PRO，至於效果上有何差異就不得而知了。

對 RPG 來說，Underworld是一個嶄新的嘗試。在Origin超人的技術下，顯得卓越非凡，讓我們一起期待它的來臨吧！

PS. 286 的玩家趕快存錢換台 386 吧！

星際爭霸戰

無垠的太空，人類的終極邊疆，星艦企業號正在從事爲期5年的探險任務—她將探索新的世界，尋找新的生命形式及文明，勇敢地航向人類足跡從未踏至的領域…。

西元1992年星際爭霸戰的大家長 Gene Roddenberry 離開了這個世界，星際爭霸戰電影版也推出了第6集 Undiscovered Country（中譯邁入未來），企業號也進入了以前從未到過的新領域——電腦遊戲。

Interplay 所推出的遊戲全名爲星際爭霸戰—The 25th Anniversary，自西元1966年九月至69年6月間星際爭霸戰電視影集播出到現在正巧25週年，在這之間星際爭霸戰的各種附屬產品，包括卡通、小說、配樂、雜誌等數十種都受到 Trekkie（即爲Star Trek的影迷之特有名稱，爲一新創字。）的廣大歡迎，在國內亦有華視於1976年播出的譯名爲星際爭霸戰的相同影集，臺視也曾播出過一段時間；而目前正在臺視上演的銀河飛龍即爲星際爭霸戰的第二代影集，究竟是什麼樣的力量使得星際爭霸戰受到如此大的歡迎呢？

這得要追溯到西元1964年，羅丹貝利（Gene Roddenbery）所發表的電視劇角本中所敘述的構想：「時間是在未來某時，要距離我們夠近，使得未來人物的習性和外表不至於和我們差太多，但也要距離遠到使銀河旅行成爲家常便飯…………『平行世界』是決定星際爭霸戰的演出形式的關鍵它假定在與地球相似的條件之下，其他世界會發展出與地球相似的社會與文化，這樣我們就能夠使用地球上的器物地點及服裝等表現出外星世界，而在有限的預算之內，製作出冒險動作的科幻影集。同樣的，『平行世界』的觀念我們能夠經由一般觀眾所熟悉的道具，展現出最富想像力的故事。」

以下則是星際爭霸戰劇中的背景資料：時間是23世紀，那時人類已經學會如何彼此和平相處了，地球本身也加入一個由銀河系中各民主世界所組成的泛銀河政治集團—星球邦聯（United-Fderation of Planet），企業號（NCC 1701 Enterprise）即隸屬於星球聯邦旗下的星際艦隊，專門執行星球間的各項任務。當時的銀河系則被分爲三大勢力範圍，由克林貢（Klingon）帝國和羅姆蘭（Romulan）帝國這兩個好戰的種族與星球聯邦三分天下，在這三大勢力之外則是一片完全未知的領域，也正是企業號大顯身手的地方。

所有的 Trekkie（簡稱星迷）都同意，在電影版與影集版中能令人獲得最大樂趣的就是影集





版了，這也是 interplay 最富有創意的地方，不像一般的冒險遊戲，星際爭霸戰不是一長篇的故事，而是由一個一個獨立不同情節的故事所構成的，正像星際爭霸戰原始的影集版本一樣，在少數的場景內表現出令人驚異的想像力；玩者在每一個場景內都必須地毯式的搜索每一個小細節、小地方，以免被謎題所難倒，在這些各個獨立的故事中，玩者可以解救被意外困住的外星人，設法對致命的病毒配出疫苗，打敗劫持星艦的海盜，破壞足以毀滅整個星球文明的飛彈基地，在未知文明的船上探險等足以打敗你的想像力的情況下進行遊戲。

而正像星迷們記憶中的一樣，在艦長寇克（ Kirk ）處理緊急事件的小組中，總是有瓦肯(Vu-can)科學官史巴克（ Spock ）與醫官「老骨頭」麥考伊醫生（ Dr.Mc Coy ），以及一名穿著紅色制服的安全官，也正像影集中一樣，每當情況危急時或有敵人出現時，他總是第一個倒地的，在遊戲中也成了一種用來警告玩者不要再犯錯的信號。

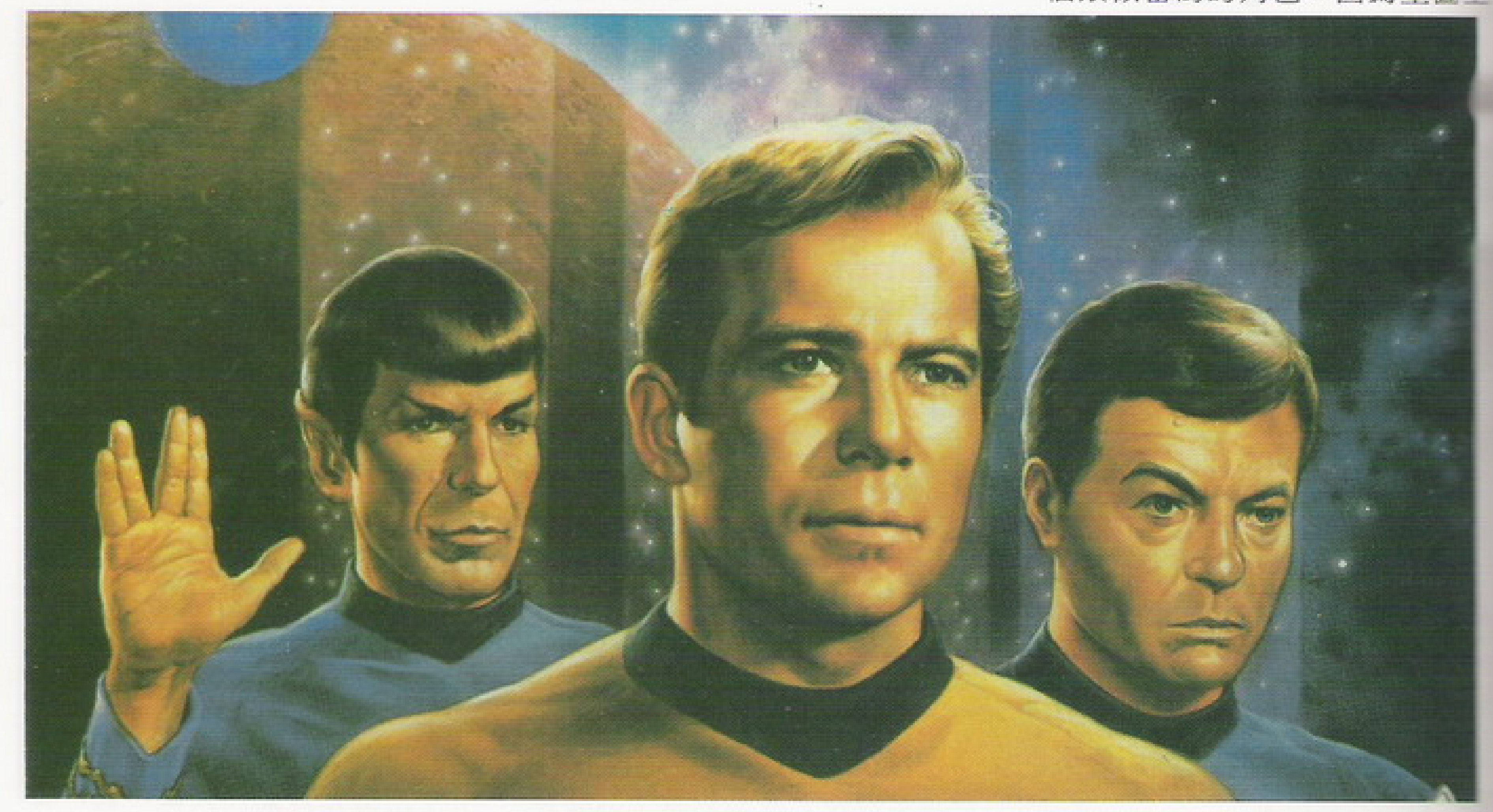
在任務進行時科學官史巴克擔任了提供情況分析、邏輯推理，以及各種機械的分析，提供許多人眼不可見的資料。麥考伊醫官則提供傷害的醫治醫學資料的分析及一切醫藥、器材的使用，他所攜帶的 Tri －carder則可提供生命訊息的掃瞄，身體狀況的檢查，而他的另一樣配備醫藥箱則可以救助受傷的人。

艦長寇克則肩負起與人交談、撿拾物品、執行大部份指令的任務，他與人交談的方法則以類似鐵血傭兵採取回答選項的方式，所回答的話會影響到以後的對話或情況，玩者不可不慎。而寇克所配備的標準配備則有光束槍（Phaser）和通訊器，光束槍可調整至昏迷和死亡兩種威力，在某些狀況下，它可以用來切割、充電或熔化某些物品，不過在大多數的情況下，由於「最高指導原則」的影響下平時是不能隨便使用的。而通訊器則可以使寇克與星艦保持聯絡，隨時了解星艦及附近空域的狀況或通知星艦將小組傳送上去。

而在對話中麥考伊和史巴克一逮到機會就會爭論對事情的不同看法，麥考伊總是嫌史巴克沒有人性，而史巴克一直認爲麥考伊不合邏輯，不細心的玩家也許會覺得這些話很煩人，然而這才是遊戲精髓之所在。

現在讓我們回到艦橋上來看看，通訊官烏乎拉（ Uhura ）、正駕駛蘇魯（Sulu）、領航官契可夫（Chekov）、輪機長史考特（ Scott ）都被自引擎室中移到了艦橋上，轉而負責損害修護，這可說是爲了操作方式的唯一犧牲，其他的小節，甚至連寇克坐在位置上的姿勢都一模一樣。

每次任務的開始幾乎都是因爲在此接受命令而展開的，通常你必須從契可夫的導航圖中選出目的地，而這導航圖則扮演了一個類似密碼的角色，因爲星圖上





並沒有名稱，而錯誤的選擇星系則會因爲破壞三大勢力的均衡而遭到攻擊。通常在到目的地之前還得面對一場戰鬥，在這裏Interplay加入了一些模擬遊戲的特點，只可惜企業號是一般極龐大的戰艦，可不是一架戰機，玩起來可差多了。至於所加入的這個特點是會吸引更多非冒險遊戲的玩者，或是像Origin的動作 PRG Blood Blood 一樣兩邊不討好呢？這就有待玩者自己來判斷了。值得一提的是，V鍵代表的全視野切換功能所切換出來的大螢幕並不是視野擴大，而只是將原本可見的物體放大而己。還有艦上的電腦是一樣十分重要的利器，在每次任務開始時特別有效，可以預先了解他們特殊習慣及文化，在探險時會有極大的助益。冒險時的操作方法正如許多其他遊戲一樣是採取圖像指令，而選取指令後游標指在該指令可以生效的地方時，游標四周的紅框即會亮起來，這也算是一種輔助工具。

Interplay 在設計種種謎題時，沒有完全考慮到線索的提供，以致於某些謎題解答實在是沒頭沒腦，套句史巴克的口頭禪「非常不合邏輯。」（It's not logical ）譬如在第一個任務中碰到一個操作裝置和一個日全蝕的圖樣，史巴克說只要照著日全蝕的方法去操作裝置就可以了，但我試過三個星球的半徑比、陰影面積比，最後竟然是只要把三個開關都調在中間就好了，這種無跡可尋的謎題在以後的任務中還會不斷的出現，要隨時有心理準備，以免被謎題所難倒。

而遊戲的評分方法是在任務完成後，由星艦總部的電文中評斷你任務完成的百分比，同時給予你的船員一些點數來增加他們的能力來面對更多、更艱難的挑戰。

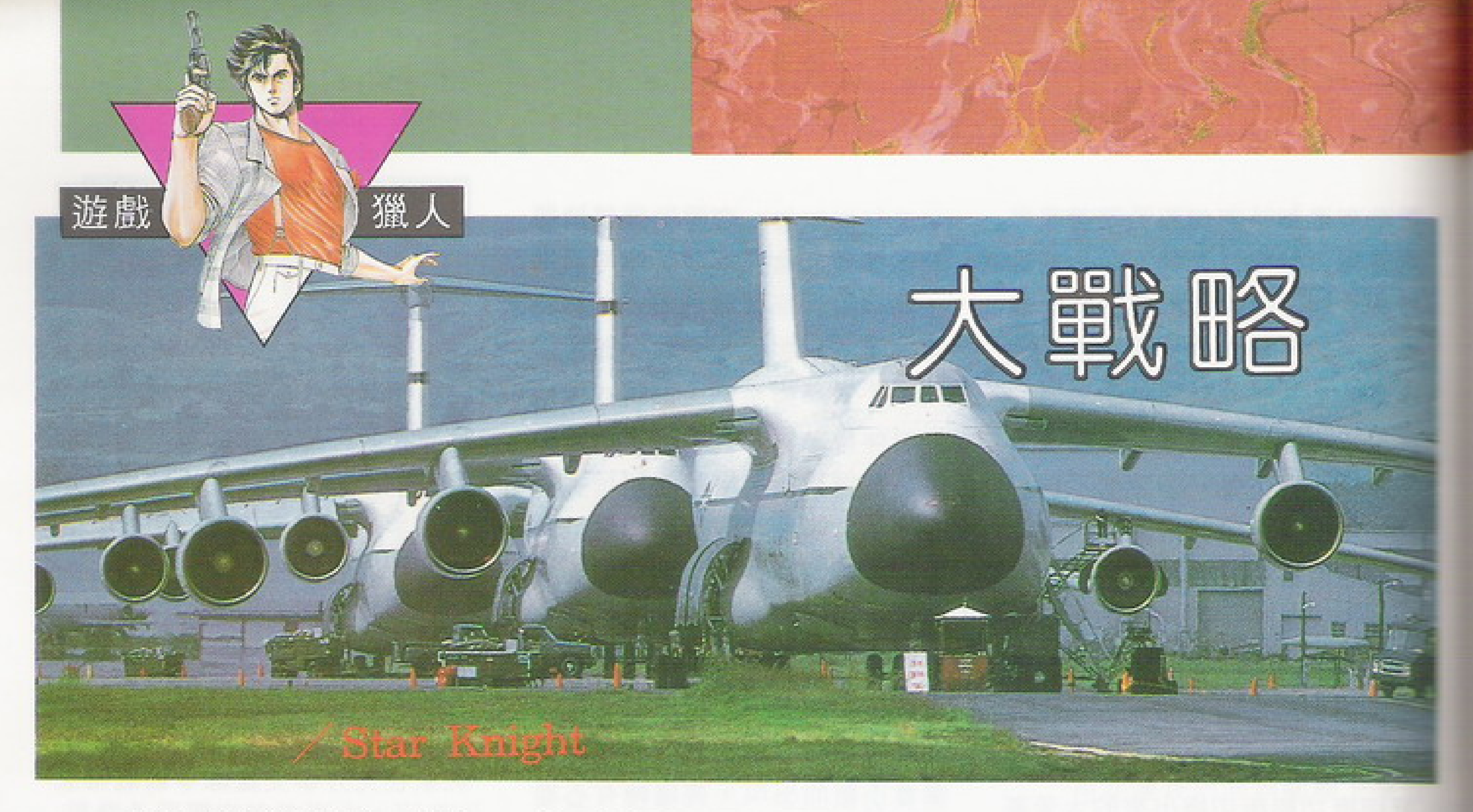
總括來說，Star Trek 25th Anniversary 是目前所見改編自星際爭霸戰最成功的遊戲，而單元式的設計更是十分令人印象深刻，可惜的是謎題的難度太高，對冒險遊戲的生手來說十分容易卡死，而單元的設計對他們來說卻成了一個缺點，因爲他們太容易卡死而無法看到這遊戲的其它部份。

至於音效方面則十分忠於原著，可以滿足星迷們的要求。最後對有經驗的冒險遊戲玩家來說最大的問題就是它的長度，一個玩家在充分享受星際爭霸戰帶來樂趣之後卻發現它只有短短的 8 個任務，玩家總不可能期待星際爭霸戰秘密任務資料片吧？如果你對自己的能力有信心，那麼歡迎你進入星際爭霸戰的奇幻世界，和寇克艦長、各種特殊的外星人一起悠遊其中吧！

註：玩者如有興趣進一步了解企業號的歷史，請參閱幻象雜誌 1 、 2 、3 期「星艦奇航記——過去、現在及未來」一文。

／KEMAL





在夜深人靜的邊境防線，有兩三名士兵正聚在警戒室內喝酒閒聊。『最近愈來愈亂了！』一名帶著酒意的士兵嚷了起來。『都是上面的大老闆吃飽撐著！本來國內人民的生活都快無法維持了，還要窮…窮甚麼武的？』『窮兵黷武！』另一個稍爲清醒的士兵接道。『啊！管它甚麼武，反正向鄰國侵攻，倒霉的還不是我們這些小兵！』

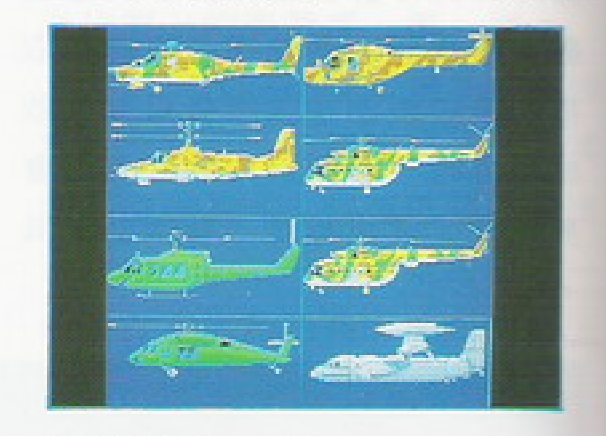
突然一道刺眼的光芒照亮了原本漆黑的天空。『發生什麼事了？』這些原本差不多快醉倒的士兵，立刻緊張了起來。隨之而來的，是一陣陣的機槍掃射及震迫人心的爆炸。一名士兵帶著AK-47 自動步槍剛衝出房屋，只見到一團光球在前方不遠處炸裂開來，隨即不省人事……

當他意識逐漸恢復時，感到全身到處傳來激烈的疼痛。『難道…我還沒死嘛？』他微弱地睜開如千斤般沉重的雙眼，看到眼前的一番景象--美國的M1A1、英國的挑戰者、西德的山豹防空砲車以及法國的 AMX-105 一一從眼前經過。『難道西方各國組成了盟軍反攻？才不到半個月的時間就…？』這時，一名士兵從他眼前不遠處經過，臂膀上一個鮮明刺目的標識給了他問題的答案。『原來…是傳說中的最精銳特殊部隊--『蝮蛇』傭兵部隊！』

大戰略不僅在日本的PC8801及9801上先後出了數代，還先後移植到 MSX 、X68000、 FM TOWN 等電腦，以及SEGA的 MEGA DRI-VE、 PC-ENGINE 、任天堂、GAME BOY 等遊樂器上，由此可知其受歡迎的程度。現在國內的DRAGON GROUP 再度將大戰略改寫到 IBM PC上，並根據其遊戲經驗作了相當的改進，因此他們所製作的大戰略，實際上已突破了原先『大戰略』的形式，而蛻變成一個更具特色的戰略遊戲。

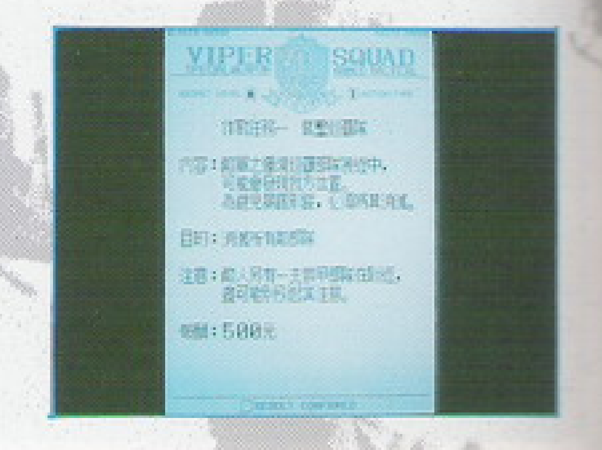
在戰鬥開始時，我方的經費與可購買的兵器種類都少得可憐，玩家得先就任務的類型來購置兵器，並佈署在適當的位置。在戰鬥開始時，由於索敵的範圍限制，通常雙方都得摸索前進，不過有一點筆者覺得蠻不公平的：遊戲的過程都是處於敵暗我明的情況下，敵人通常是處於主動的地位，當你在摸索時，敵人就突然冒出來攻擊你，唯一你可以主動攻擊的機會是敵人現身時，不過這時你已付出相當的損失了。不過這種設定也比較接近眞實，更能發揮戰略的運用。

良好的戰鬥陣形及策略，可以使我方在較少的傷亡下獲得勝利。隨著戰役的推進，我方的經費及可購買的兵器會逐漸增加，但敵軍也是如此，從一開始的T-55到最强的T-80戰車，老舊的MiG-21到最新式的 Su-27 ，戰鬥將



會激烈白熱化。

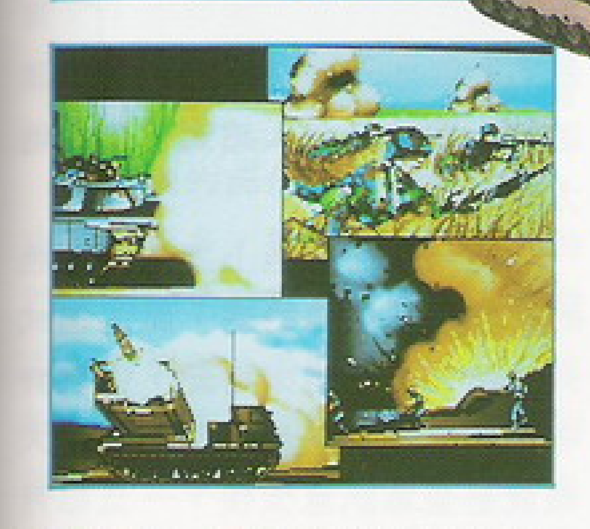
遊戲中包含了五十個任務（戰場），這些任務相當地多樣化，不僅有一般的進攻或防守戰，也有拯救人質、轟炸敵城、與敵人叛軍會合等頗具故事性的任務。這些任務不僅使得遊戲的趣味性增加，同時也使得原本單純的



戰爭，演化出多樣化的遊戲進行方式。

戰鬥的動畫感覺上作得頗爲用心，像各種兵器的外形、發射時所發出的砲火，看來都作了相當的考據。但如能加入砲火以外動畫，如後座力等，感覺上會更真實。

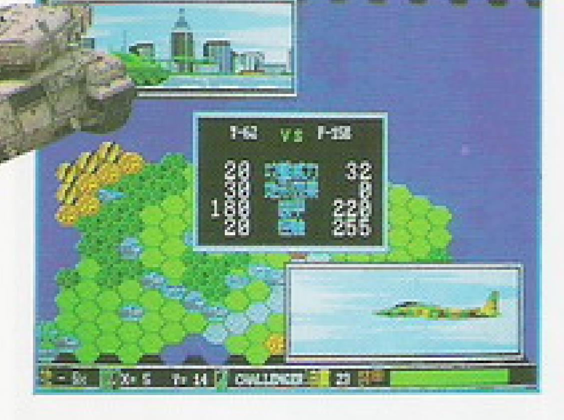
就筆者玩過的經驗，大戰略的兩種遊戲模式都各具特色。單一戰場模式是讓剛接觸的新手能



熟悉玩法，屬於較簡易的模式，但是最多只能選到第三十八關。戰役模式則是眞正對高手的挑戰，難度頗高，剛上手的玩家可能覺得相當難，但是就如同倒吃甘蔗一般，愈到後期愈覺得獲勝的成就感，不是一般單場的戰略遊戲可以比擬的。眼見著原本弱小的 M60 ，經過無數的戰場洗鍊而進化成強大的M1A1，這種快感是無法言述的。

遊戲的操縱方式相當簡易，顯然作者有考慮到玩家的方便而設定，只需一隻手便可輕易地控制所有行動，但是在選單方面，因爲選項多，所以選起來也是蠻繁瑣的，尤其以申購裝備時爲甚。在AI方面頗具一定的水準，電腦的攻守有時會出人意料，但是別忘了電腦也得索敵，因此這些看來無意義的動作也是可以理解的。不過電腦的一些行動，可能又會令人懷疑敵軍眞的有索敵的限制嗎？





在遊戲進行時，有些兵器是隨著戰役的進行才會陸續出現。這種類似 RPG 模式的方式可能是爲了配合戰場的需求而設定的，就這項觀點看來，可以增進遊戲的故事性。在資料及戰場的設定上，不僅表達出各兵器的特色，同時以多個各具背景的任務組合而成的故事架構，使遊戲更富挑戰性。



大戰略的說明書，其兵器介紹蠻詳盡的，而武器性能表也當作密碼用，但武器性能表如能放在該武器下方的話，在查詢上會方便很多。雖然武器介紹詳盡，但卻對新手提示卻隻字爲提，甚是可惜！很多新手很可能在第一關就被卡死了。

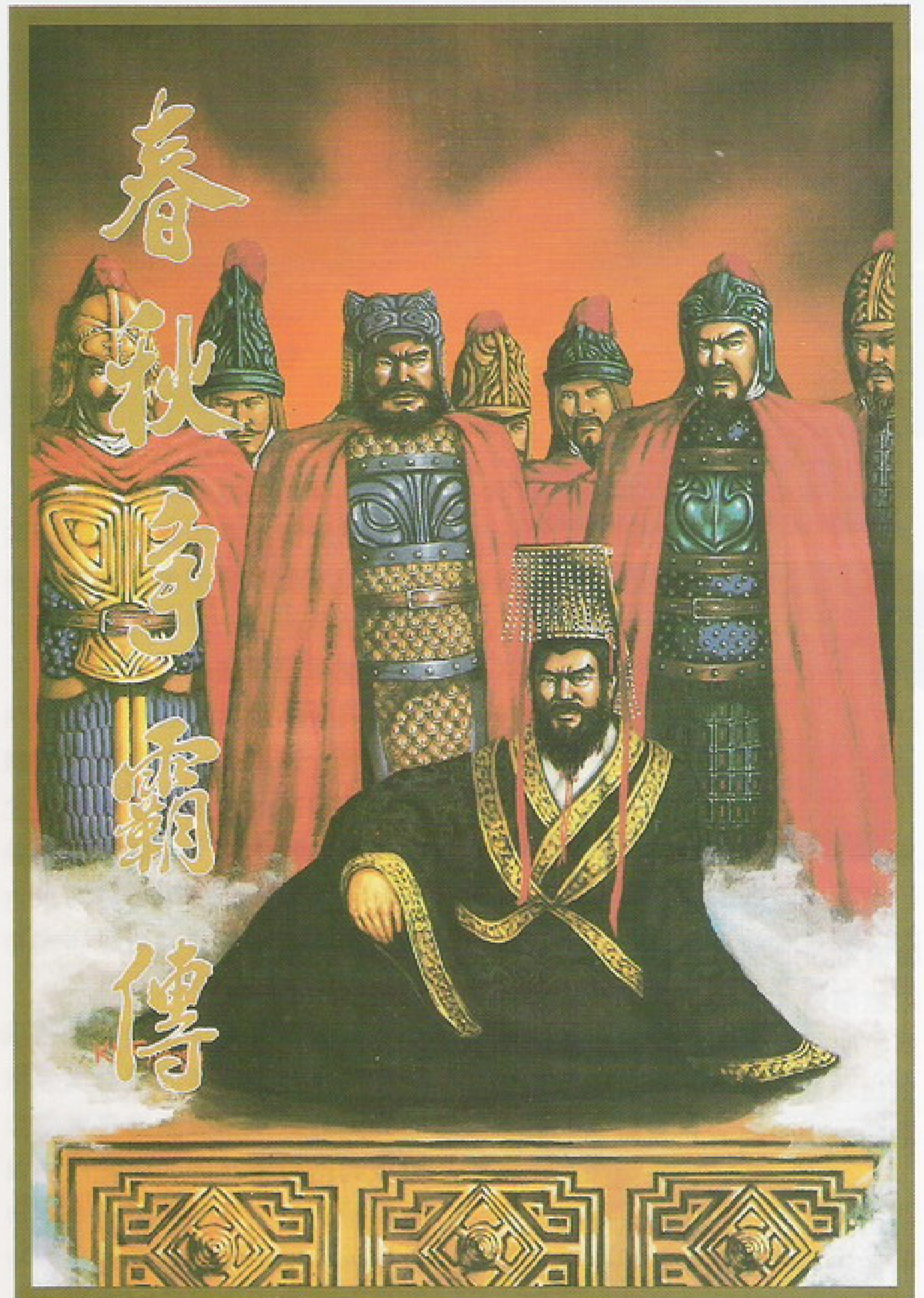
這個製作頗佳的戰略遊戲，也有一些小缺失：首先音樂無法與戰鬥同時進行，。另外用軟碟玩時，讀圖的速度慢了一點，尤其一場戰役下來，讀圖及戰鬥動畫就花了不少時間，幸好可以選擇關閉動畫來加快速度，否則可就累囉！

整體上來講，這是個適合細嚼品味的遊戲，非常適合愛好戰略遊戲的玩家們。尤其是當看到最後的結束畫面時，那種感覺眞的是蠻不錯的，對一般注重結束畫面的玩家而言，會感到多天來的奮鬥終於得到了相當的回報。

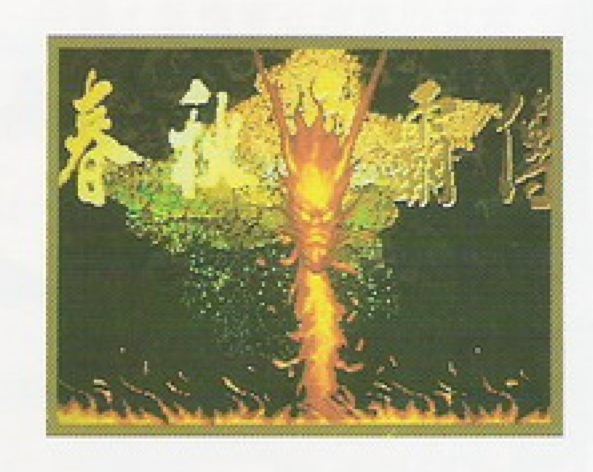




/花無月



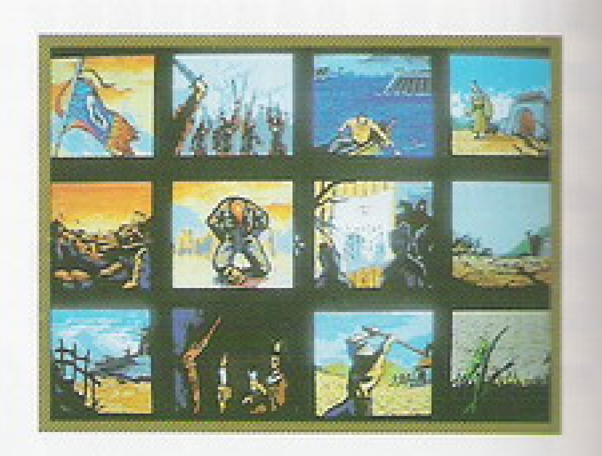
春秋爭霸傳自去年10月軟體展上的DEMO展示，到今年春假的正式推出已過了半年以上的時間。相信曾有許多玩家在等待它出片的這段期間，一定感到相當焦燥及熱情冷卻，「究竟『只聞樓梯響，不見人下來』的情形還要維持多久呢？」這樣的疑問想必在許多人心中翻來覆去，直到今年四月份的推出後方才消弭了這個疑慮。



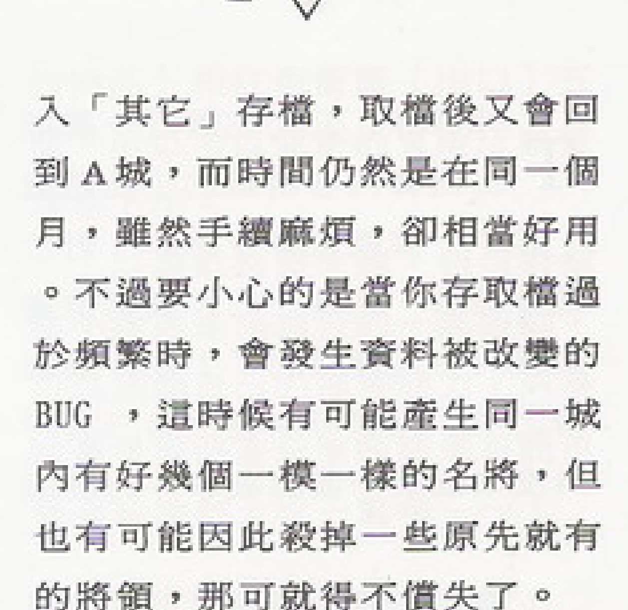
第一眼看到它的抬頭展示，感覺上在畫面及音效上都有著水準的演出，尤其是火龍浮現的那一段處理得蠻生動的，整體的表現讓人有種急著要進入遊戲中作爲一番的快感。而遊戲中細緻的畫面處理也是前所未見的，每一個外框都加以精心雕琢，配合清揚的曲風給人的初步印象蠻好的。

然而緊接著卻發生了一件嚴重的問題，當你翻開說明書想了解指令的運用及如何操作時，卻發現許多重要的事項只是大前題的一筆帶過，並沒有細部的加以解說。這一點對於戰略遊戲的行家而言，也許只要花點時間就能大致了解；對於大多數的新手來說，卻造成了極大的不便。特別是在指令操作方面，程式本身的指令原先就很多，說明書上又寫的不夠詳細，這一點恐怕是整個遊戲一開始最令人感到不便的地方。

在指令的配色上選用寶藍色的字體搭配灰色的底，雖因程式只能用VGA 16色來搭配，但或許有更好之選擇。另一個的缺點大概就是螢幕訊息太快，一旦每月每季有重大事件發生時，常常訊息閃個一秒就不見了，令人感到不知所以然，或許程式設計師有速讀的習慣吧。



不過這些缺點顯然無法掩蓋它商業系統上的優點。春秋爭霸傳中可進行13項商品的開發及16項商品的買賣，如果能夠加以運用，可以在一年間成了暴發戶，



要出至少 3 倍以上的資金。開發雖然能夠充實國庫，但是卻要消耗掉許多次要食客，而次要食客可說是遊戲中最爲寶貴的人力資源，可以決定你每月的行動次數。因此在進行遊戲的初期最好不要進行開發，等到次要食客人數累積到1000人以上再行開發也不遲，但這可能要等上數年之久。如果一定要開發的話，可以試探性的看看其行情，因爲有時價格的變動高達 4 、 5 倍之多。



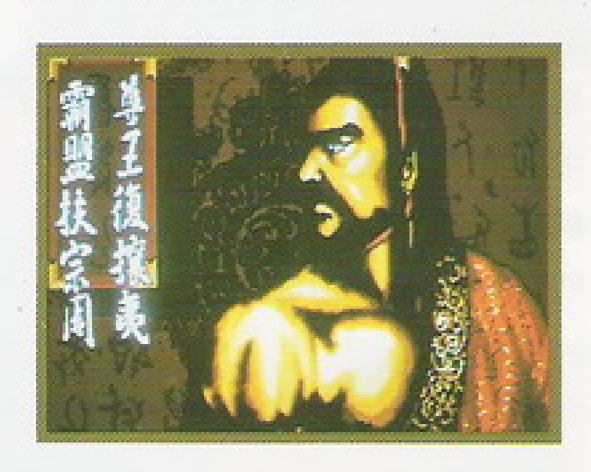
作戰的部份可算獨樹一幟，由於兵種多，要了解各兵種的特性才能完全發揮其實力。不過雙方兵力相差不多的時候，就要比較其訓練度及武裝度。訓練値的提昇要比武裝度的提昇來的容易，其影響力則較小；武裝的來源主要來自裝備的庫存量，其價格不但昂貴而且可能要經過數年的時間才能經由買賣或開發取得所需求的數量，而它在作戰時的影響卻是極爲深遠的。因此當你要出兵之前，最好先評估一下敵我雙方的實力，以免偷雞不著蝕把米，賠了夫人又折兵。

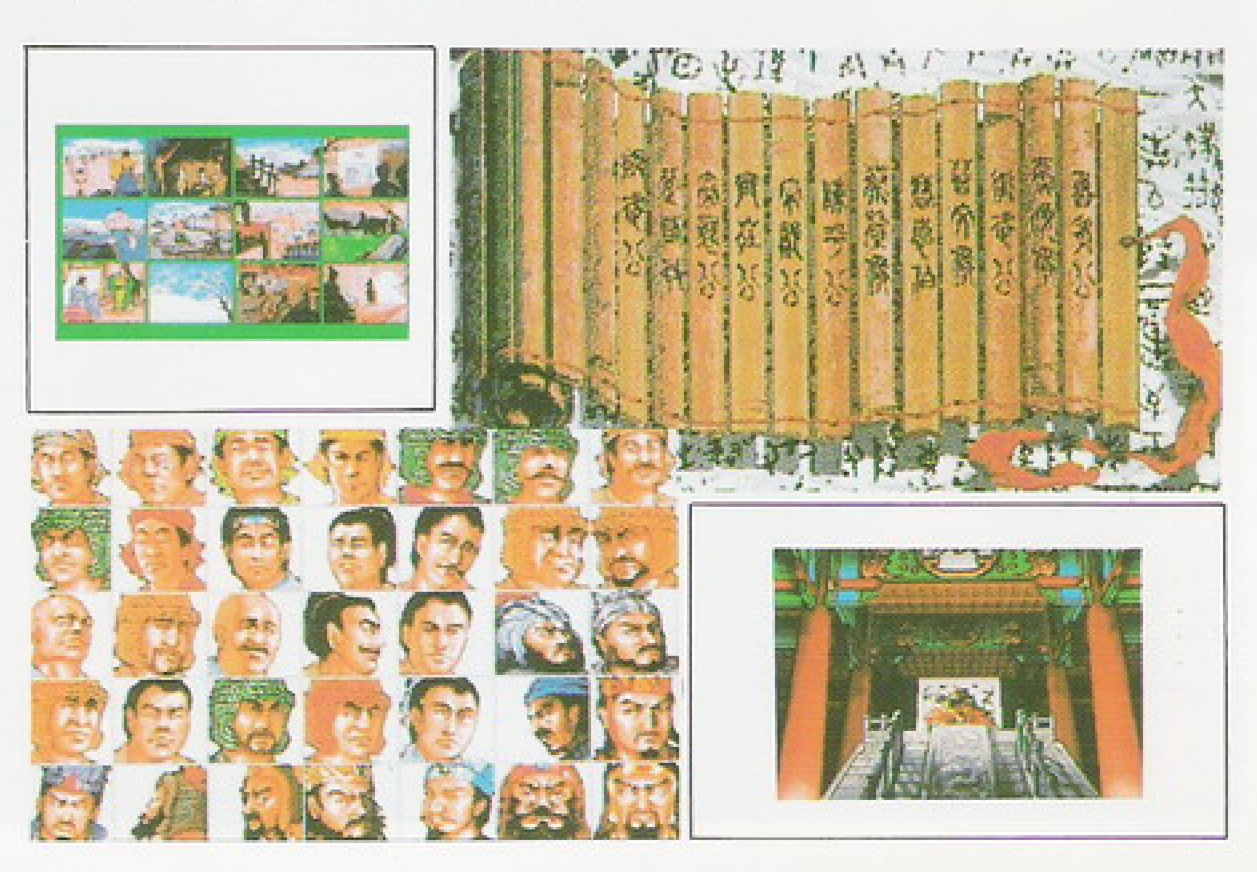
遊戲的作戰系統上，並沒有州郡相鄰才能攻打的限制，你可以出征攻擊任何遠距離的敵城，這倒是一個蠻眞實的做法。但如果還能加上借道攻擊他國，或求援、聯軍等變數在其內的話，應該會更有趣。但由於這個可以遠征的功能，同時也造成的一些限制，如果行軍到達目的地超過了三個月的期間，遠征軍可能會因爲軍糧的大量損耗而影響戰力，況且在這三個月的期間，只留下部份守軍的城池還極有可能遭到敵軍的攻打，這時便會形成發兵不得退返救援的情況。尤其當你佔領了大片領地，把軍隊都調上前線時，後方遭到敵軍奇襲的情形更是防不勝防，偏偏敵軍穿越我方領土時又無情報訊息可得知，一旦防線被突破就很難收拾了。



還好設計者似乎留下了一些漏洞讓玩家自行發掘鑽研，其中最方便的一個就是利用存取檔的間差來無限增加指令數。如果你選擇四個城的國家，這四座城每月的行動是依 A 、 B 、 C 、 D 等城名的順序進行，那麼在輪到 D 城執行指令的時候，一開始就進入「其它」存檔，取檔後又會回到 A 城，而時間仍然是在同一個月，雖然手續麻煩，卻相當好用。不過要小心的是當你存取檔過於頻繁時，會發生資料被改變的 BUG ，這時候有可能產生同一城內有好幾個一模一樣的名將，但也有可能因此殺掉一些原先就有的將領，那可就得不償失了。

總而言之，以國人自製的水準看來，它是個蠻中國味道的遊戲，其進行方式並不像日本 KOEI 光榮公司或美國 SSI 的系統，有其一定程度的原創性。它的可玩性還蠻高的，不過你得花些時間和耐心去熟悉了解它，才能逐漸享受到其樂趣。







激情誘惑

TOMAWAWK 公司在最近一連推出兩套內容精緻的小品遊戲，其中一套就是激情誘惑。對於這套遊戲，光看它的片頭劇情畫面就夠令人訝異的了！在片頭劇情之中，玩家可以經由第三者的角度來觀察一個謀殺事件的經過。

事件在開始時玩家可以透過一扇窗戶來偷偷觀察對窗房間裡的所有動靜。玩家可以看到窗戶中有兩個人，其中一名正經由電話在接洽著某件事，而另一名正非常不耐煩的在房中來回踱步著，好像非常著急的模樣。再過來第一人似乎已完成了交涉，於是放下電話，拿起一把電動牙刷在第二人面前晃了晃之後，若有其事的將它擺進了第二人的手提箱中。在兩人雙雙握手道別之後，鏡頭一轉，赫然出現的是一個紅外線狙擊鏡，而在狙擊鏡中央的目標物竟然就是剛剛房間中的第二者，原來他就是他的目標，狙擊鏡的焦距由模糊而至清晰，而鏡中的目標物卻渾然不覺自身所處的危機，至此劇情帶到了最高潮的地步，就在此時左方忽然衝出一名女子，伸手向著狙擊鏡的方向指了指，兩人於是向右奔逃（圖１、圖２）。

這一連串的動畫，就有如電影一般的流暢，絲毫沒有一點拖泥帶水的感覺，看得大呼過癮！所以光是片頭劇情的部份，筆者認爲大約就佔了大半磁片的容量了。

現在來談談遊戲的過程部份吧！遊戲的內容是敘述跨通生化實驗室（Q.U.L）的主持人傑弗瑞・米勒（Jeffrey Miller）是佛羅里達州有名的億萬富翁，他所有的財產都投注在藥劑的研發上面。最近的一種新產品在全世界的神經生理學上有了革命性的大突破。這種藥劑最大的功效就是能强烈的激發人類原始的欲望，另一個優點就是絕無任何副作用。

然而這樣的一種藥劑卻被正在爲一個國際犯罪集團從事不法勾當的彼得・赫蓋特（Peter Hillgate）這一位瘋狂整形外科醫生看上了，他將之改成一種强烈的興奮催情劑，而開始向世界的銷售機構伸出魔爪……。

而本遊戲之中的主角桃莉絲・梅（Doralice May）就在一次飛航中不自覺的捲入此一國際犯罪事件，玩家必須帶領著桃莉絲抽絲剝繭的找出幕後兇手……。

這個遊戲可以算是一部很不錯的短篇推理小說，在遊戲過程中玩家必須運用一些簡單的推理來通過一些關卡，不過只要玩家



是標準推理小說迷的話，相信許許多多的問題都是可以迎刃而解的。像是在遊戲中有一個部份要取得擺在鎖孔內的鑰匙開門，在這裡若是看過推理小說的玩家應該已經知道謎底了吧！對啦，只要先在門縫下先放下一張紙，再把鑰匙從鑰匙孔中弄掉，再抽出紙片就可以輕易的取到鑰匙了，而在另一個地方也有化學的遊戲。

在中途玩家爲了救一名女性必須配製藥劑，以使人昏迷，這時玩家就必須發揮「馬蓋仙」精神了，以手邊現成的材料加上一點點想像力，不過當藥劑在使用時，要注意它的擴散性，可別連自己也弄昏迷啦！

大體上來說這一套遊戲的劇本不錯，每一個場景之間的串連感覺很順暢，至於需要推理的謎題部份的話，對於推理小說迷是比較有利的，但若對於不看推理小說的玩家，或許就得稍微的動動腦筋囉！

一般而言遊戲中都會針對劇情的演變而演奏不同的配樂，然而TOMAHAWK公司似乎對於音樂部份似乎並不是很注重的樣子，因爲在一整個的遊戲流程中，玩家鮮少聽到遊戲的音樂，也似乎只有那麼一段音樂吧！若是能在遊戲中也增加一些音樂，或許一整部遊戲給人的感受會更好一些吧！

在圖形方面來說，倒是很不錯，每一個畫面都很細緻，每個物品也都有其各別精細的圖形。在於操作方面的話，採用的是類似未來戰爭的方式，然而比未來戰爭的介面來的方便，因爲它只有老鼠形（文字等待）、手形（檢視、撿拾使用）、（對話、對人使用物品）、物品（手中拿著的物品）和紅色箭頭（出口）五種，所以可以使新的冒險玩家更容易上手。

以遊戲整體來講，相信對推理小說迷是滿適合的一套遊戲，可以測測自己的推理能力，只是在最後等待著玩家的結局可能也會令玩家們大吃一驚哦……！

／GEMINI



▲圖1
◀圖2

GOBLIINS 頑皮小精靈

／GEMINI

頑皮小精靈是TOMAHAWK公司推出的一套益智類遊戲，雖然這是一套益智類型的遊戲，但是在筆者玩完這個遊戲後，感覺在這個遊戲中，碰運氣的成份比推理的成份要大的多。

其次在玩家的遊戲過程當中，若是玩家能夠有過人的耐心以及不屈不撓的毅力的話，想要很快的通過所有的關卡，完成這一套遊戲，筆者相信應該不會太困難。

這個遊戲主要是敘述精靈王國國王——安哥拉菲不知爲何突然發瘋了，只好派出三名勇士去尋找巫師——尼亞克，玩家們所操作的三位勇士分別是技工——奧哥、魔法師——伊格那提和戰士——亞斯加德，由於三個小精靈因爲職業上之差別，所以各有各的專長（少得可憐的專長）。

玩家事先須要熟悉各人物的

◀ 笑死你！



鮮蹦活跳的〞秀逗〞精靈



單是看著安哥拉菲一臉的滑稽逗趣就夠讓你捧腹不已！



▲ 這是什麼〞冬冬〞？

指令才能操控的比較順手，這在益智類的遊戲上可說很少見到的。在遊戲的創意，這可說是一款創意十足的益智解謎遊戲，不同於其他益智類遊戲的特性是：在這一套遊戲中，玩家必須利用和各個人物的專長，發揮自身的想像力、推理能力去解開每一關的

從每個畫面細膩的美工動畫的水準不難看出，遊戲製作過程的〝嘔心〞瀝血〞





為了祇是博君一燦 精靈使出渾身解數

謎題，前進到下一個關卡。

另一個更具特色（或者說是逗趣）部份就是：當玩家在遊戲中正在操縱其中一名人物時，其人另兩名主角也並不會閒著，而會在一旁做一些有趣的動作，像玩溜溜球、吹泡泡等等……，讓人覺得趣味橫生。

頑皮小精靈的畫面十分的柔和，整體的配色也很棒，使人一看就會有一種很舒坦的感覺，VG-A256色的畫面果然不是蓋的。談到動畫部份更是有趣，在序幕的劇情部份，玩家可以經由螢幕看到安哥拉菲被人用巫毒娃娃詛咒，被整得快發瘋了。若備有聲霸卡的玩家可以聽到一段蠻奇怪但卻很有趣的「音樂」。在這個遊戲中只有音效，而沒有背景音樂實在是很可惜，但是這些缺點都被其精彩有趣的動畫給掩蓋過去了。

在遊戲的過程中並沒有時間的限制，但若是玩家做錯了步驟或是動作，小精靈就會被嚇到或受傷，螢幕下方的黃色橫棒是小精靈的體力值，只要減到零，遊戲就結束了。不過，在通過每個關卡時都會出現一組密碼，玩家可以隨時到任何一個關卡去遊玩回味一番。筆者滿喜歡這種方式的，不需要浪費許許多多的磁碟空間去一大堆儲存進度，只要把密碼記錄下來，就可以隨時到任何一個關卡去。遊戲中支援五種語言，然而國內的玩家很可能大部份只用到英文的模式吧！不過這也是一項不錯的設計（可惜沒有支援中文）。

總結來說，雖然在頑皮小精靈過程中碰運氣的成份蠻大的，但是有些部份還是得靠著玩家的推理能力，從簡單的物品中推測下一步的動作，在碰到困難的部份時，多嘗試應該就可以很容易的突破了。這是一套很有趣的益智類遊戲，在遊戲的過程中，三個小精靈分別施展渾身解數大顯逗笑本領，在心情鬱悶時，不失為一個令人開懷大笑的遊戲。









你是不是也想一試身手？



PLANET'S EDGE

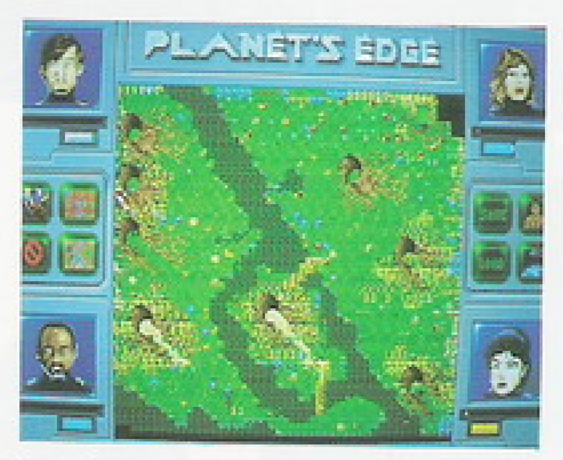
／Lucifer

西元2045年6月23日上午11時19分，一艘來源不明的外星船隻（ETS：Extraterrestrial Ship）在地球上空進行一項實驗時，發生了一件我們無法了解，而他們也無法控制的意外。

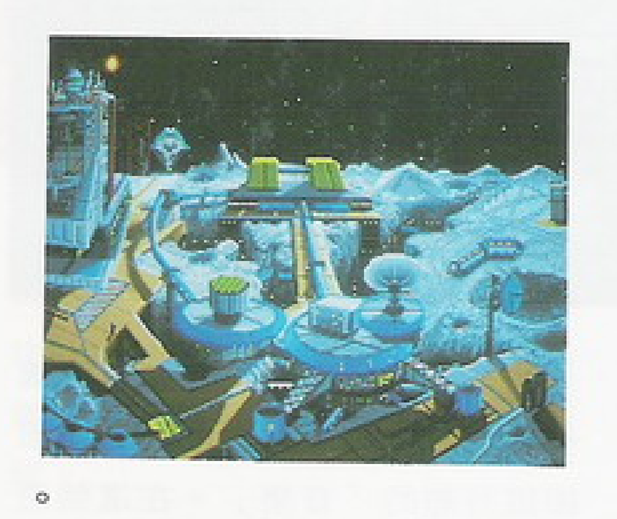
建造在月球黑暗面，原爲地球至火星探險的中繼站U.N.F.A.（United Nation First Approach）基地失去了一切和地球的聯繫，月球基地同時發現地球在自它運轉了45億年的軌道上消失了。後續的調查報告發現，地球被困在一個時空扭曲的陷阱裡。很幸運的，地球的重力場並未消失，月球基地仍能在原有的軌道上運轉。僅存的人類利用自那艘毀損的外星船隻上所獲得的科技及資料，進行一項代號爲「Planet's Edge」的行動，準備把月球基地的所有資源投入尋找及解救地球的計劃。

西元2045年8月14日，一艘以荷馬史詩奧德賽中主角尤里西斯爲名的太空船自月球基地昇空，數百萬年來人類第一次離開了自己家的後院，很不幸的這卻是與人類生死攸關的一次探索，一次無法回頭的冒險，而不是一次愉快的旅行，時間已經在逐漸減少了……

Planet's Edge是New World Computing 在Might & Magic 之外目前唯一推出的嚴謹RPG（御封戰將只能算是簡單之作），同時又是New World Computing 第一次涉足科幻領域的作品。工作人員在背景資料的設定上相當的

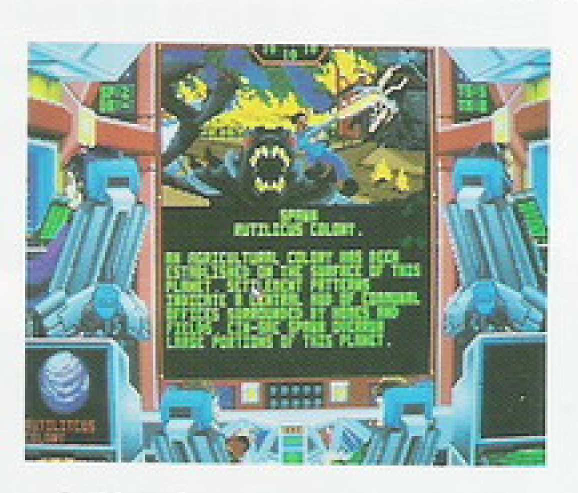


下工夫，30頁的原文說明書提供了玩者對當時人類科技背景的了解及遊戲中手頭所掌握資料的分析，使玩者在感受到自己任務的迫切性後能夠充分的溶入遊戲中



。

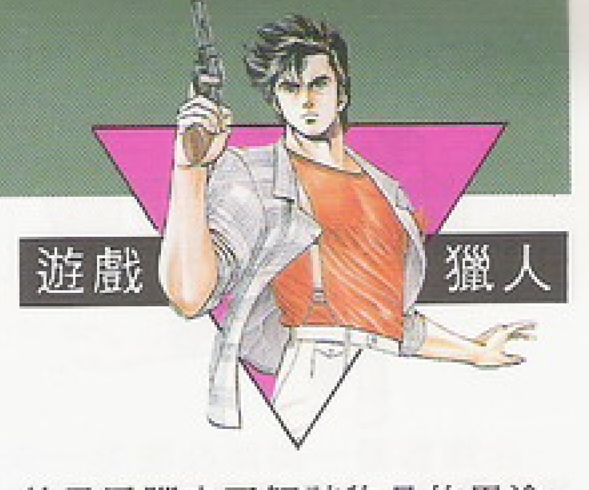
而 Planet's Edge也承繼 Might & Magic 的傳統，疆域十分的廣大，八大星區，近百星系，每星系中所包含的行星多則十顆



，少則只有一、兩顆點綴一下；每一顆行星都是地球上的人類尚未探測過的。所幸程式中有一項非常合理又人性化的設計，船上的導航電腦在你第一次到達某星系後會自動記下該星系的座標，以後如果再要往返該星系，只需設定自動導航即可，省下了許多麻煩。

不過在星系內進行探測時玩者會遇到一個問題，星系內的行星並不是乖乖的排成一列等待健康檢查，它們是以各自的週期運轉，因此常會出現星系圖上一片混亂的情形，玩者不清楚究竟到過那些行星。爲了避免遺珠之憾，玩者必須在紙上不斷的重覆寫著1、2、3……10的數字，或者從外側行星一顆一顆按照次序進行探測，而且玩者必須從星圖上代表行星的紅點與恆星的距離中努力分辨出順序來，這是遊戲中頗爲不便的一點。

當然，玩者的太空船當然不會是孤獨的在太空中旅行，有唯利是圖的商人，也有窮追不捨的海盜。不過想要在宇宙中大賺投機錢的人可能要失望了，由於沒有共通的貨幣，玩者辛苦自行星上開採出來的礦產只能以簡單的用以物易物的方法進行交易，一個貨櫃換一個貨櫃，而不論內容物爲何。也因此使得玩者在遊戲初期佔了相當的便宜，金星上豐富的重金屬礦藏使得玩者在遊戲的初期不愁缺乏交易的籌碼，不過玩者很快會發現宇宙中擁有可用礦物的星球眞是少之又少，而礦產中某些多用途、消耗量大的又多被外星人所佔據或封鎖，很



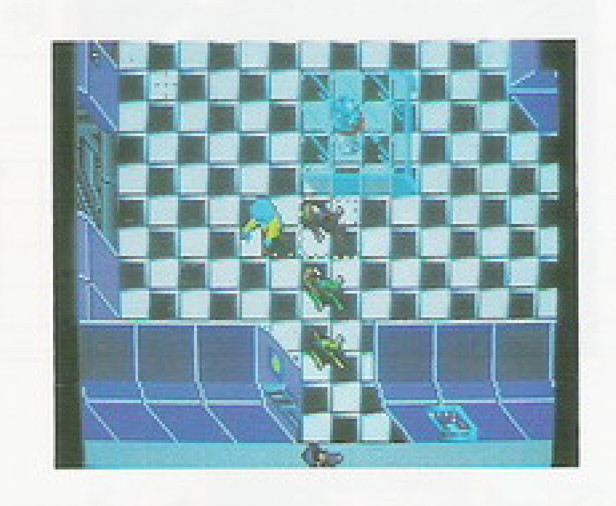
快的月球基地上的資源就會出現短缺，玩者在解決這些問題上必須花下許多的心血。

不論在太空中或被外星人所佔據的行星軌道上，武力都是完全不必要的，這聽起來像是弱者的話。沒錯，在遊戲進行四分之一或更多以前，玩者都是絕對的弱者，軌道太空站不僅難以攻破，火力更是驚人，海盜太空船的速度難以超越。遊戲中更有一種叫Alien Thief的海盜，如影隨形的跟在玩者之後；而要與其它太空船通話必須要目標出現在目標螢幕上，因爲Alien Thief一直跟在後面佔據了目標螢幕，妨礙了通訊的進行，在遊戲後期時玩者才能克服這個問題。

遊戲中太空戰鬥採用 Star Control （激戰M星雲）的方式，以兩機間的距離大小來逐漸放大或縮小畫面，不同的只是玩者可以決定把操縱權移交電腦或一切自己來。在火力及速度相差不多的狀況下，優良的技術是勝敗的關鍵。

Planet's Edge中最令人興奮的就是這一部份了，月球基地的科技水準會隨著玩者的四處探索及獲取戰利品而逐漸提升，每得到一樣新物品，月球基地就會分析它的構造、原理，進而仿製出來，玩者的成就感也會越來越高，武器、護甲的增強也使得玩者能夠放心的進行進一步的探索。不過天下沒有白吃的午餐，護甲在身處惡劣環境（强酸、嚴寒）下或遭到攻擊時，它的强度會逐漸降低，直到完全不能使用爲止，雖然有可以修護器材的工具，但製造這些物品都同樣的需要資源，玩者無法無限制的浪費它們。

玩者在解決了遊戲中的一些重大問題後，通常可以獲得一份科技發展計劃，月球基地可以靠著它們來發展更强力的船艦來載



武器、更大型的船隻、更强力的引擎，這可說是 Planet's Edge中最易令人沈迷其中的創新設計。

Planet's Edge的任務中心是以重造一具名爲 Centauri drire的裝置爲主，而以8個星區爲任務進行的分區法。一般說來完



成一個星區任務的物品都能在該星區找到，但在特殊情況下，物品必須到其它星區去才能得到，因而玩者身上可能同時背負兩三個星區的任務。

乍看起來似乎沒什麼，可是不久之後玩者就必須面對滿背包的物品來判斷何者已毫無作用？何者仍有利用價值？而不斷拾獲的新物品更令人難以取捨。不過在各種物品方面，玩者不須再猜測一樣物品的作用，隊伍可以藉著所攜帶的一個簡稱 Scanner 的外星電腦來了解該物品的用途，如果該物體有其它可能的用途，Scanner 也會一併顯示出來，解決了以往 RPG 中測試物品的麻煩。

在隊伍藉質能傳送系統到達地面後，遊戲眞正的重頭戲才上場。在地面上的圖形顯示方式是以 Ultima VI及其下一系列的外傳所使用的方法，以鳥瞰式的圖形來表示，而 Planet's Edge同時提供了兩種自動繪圖的模式，一種是包含該地區的全部範圍，一種則是近距離的放大圖，這可以滿足大部份玩者的需者。

不過有一個以鳥瞰式方式進行的遊戲一直無法克服的問題，四人小組中的成員常常會卡在建築物或障礙物的死角內，而必須勞煩隊伍千里迢迢的回去「撿」人，而遊戲中的 NPC 跟敵人更常在狹小的通路內讓玩者動彈不得，敵人還容易解決，一槍斃了就好， NPC 則還得在原地繞來繞去等他老哥回心轉意向別的路走去才行，New World Computing 沒有想出解決這些問題的方法，眞是令人感到遺憾，也許鐵血傭兵的 NPC 可穿透式設計值得參考。

而地面上的遊戲操作完全以圖形導向，所有的操作都可以一隻滑鼠進行，連需要按[Y]或[N]鍵都被滑鼠的左右鍵所取代，不過有時遊戲感應會失誤，把某些指令誤認爲向螢幕的左或右方移動，這在危險的戰鬥中實在是一項無法接受的錯誤。

Planet's Edge的謎題則遠比以前同類遊戲的謎題更加多樣化，如設法獲得內幕消息以贏得賭

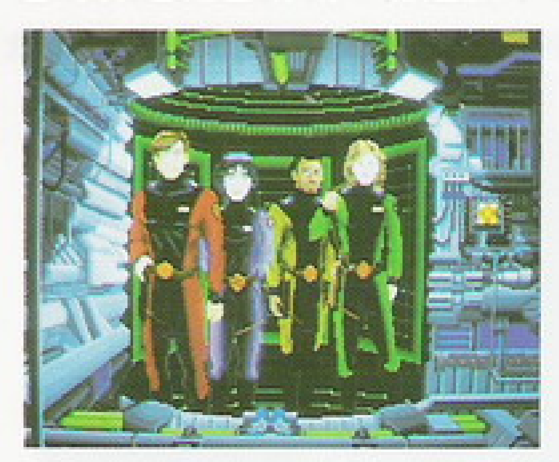


場的賭局、在數個星球上埋設特殊裝置封鎖白洞的威力……等許多令人拍案叫絕的情節與謎題。除此之外，其它任務完成的方法大多是由 NPC 提出要求——可能是修護機器、提供特殊的物品……，而在玩者完成或滿足 NPC 的要求後，會獲得某些地區的通行權或一些物品以進行下一步的冒險， Planet's Edge就是許多這樣的小任務，一環接一環、一段接一段的進行下去。

在地面上的戰鬥則是以一種相當精確的方式進行。攻擊敵人時，程式會考慮敵人的位置及隊員所處的位置與位形，再計算隊員本身屬性及對該項武器技巧的熟練程度後，把命中率顯示在瞄準的游標上。而戰鬥時若有無辜者在場，他們可能會直接加入作戰，或在被流彈擊中後反擊；但有一個小缺憾，隊伍在對方先開火前永遠不知道他是敵是友，玩者常常走在一段看似安全的路上，卻突然遭到攻擊，玩者既要找出敵人，又要避免傷及無辜，在某些狀況下可能會使玩者陷入進退兩難的境界。

提到使用武力，一些自認戰略天才，解謎卻無能爲力的玩家也有進行遊戲的權力， Planet's Edge允許在特定的範圍內對 NPC 攻擊，譬如有一名 NPC 向你要求某些物品，而他會給你其它的獎賞，在其身後的門也才會打開。上述的玩者如果找不到該樣物品，直接而致命一擊也可以從 NPC 身上得到獎賞，他身後的門也同樣會開啓，只是切記！ Planet's Edge不對任何濫用暴力的人提供任何保證。

遊戲的畫面則是以 256 色的模式表現，以現今玩者的眼光來看可算是相當稱職，而遊戲中的

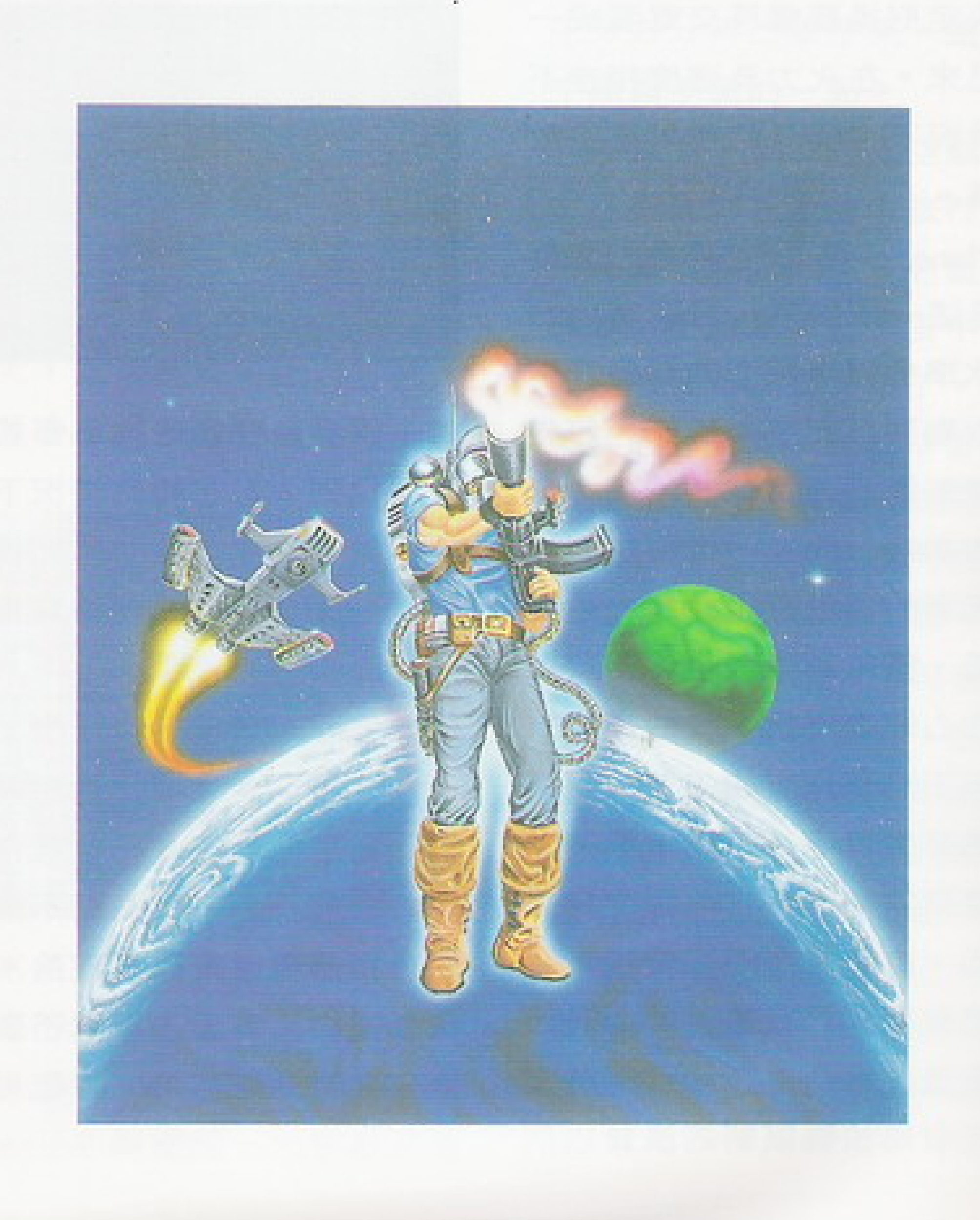




音樂——很明顯的不是遊戲重要的賣點，沒有什麼震僵人心的大作，而是以背景音樂爲主。在各個不同星球上亦有其各自的音樂，有時荒涼，有時繁華，從背景音樂中可以明顯分出該處的性質，音樂部份是成功的扮演了小螺絲釘的角色。

操作方式則是相當的方便，進入遊戲後完全只需一隻滑鼠即可進行。就故事性而言——加油添醋，十分過癮，如果說情節對科幻 RPG 來說像靈魂一樣，那麼筆者可以說， Planet's Edge的靈魂比其它正統科幻 RPG 要大上十幾倍。

總括來說 Planet's Edge是一個溶合科幻、戰鬥、貿易、解謎等誘人特點於一身的 RPG ，相信各位玩家在看完這篇文章後能夠自己對它下評語。





角色大錯亂

遊戲規則

1. 步法：請依各類遊戲之類別對照下表，決定各遊戲之步法，每走一步都必須換一個遊戲名稱，路線不得重覆。

遊戲類別對照之步法

遊戲類別	冒險類	模擬類	動作類	智育類	角色扮演
步法	馬	車	包	兵	象
舉例					

例：英雄傳奇 I 爲冒險類遊戲，其對應之步法如象棋中〝馬〞的走法，因此可走到沙漠風暴或出擊飛龍中的任一個。（P.S.：馬、象、兵均無拐馬腳、塞象眼、只進不退的限制）

2. 傳送點：

(1) 黑暗之池必須藉由 A 或 B 兩傳送點方能傳送到彼方，不藉由傳送點無法通過黑暗之池，A←→A'，B←→B'。

(2) 傳送期間步法仍爲原來之步法，例如：若以馬步進入傳送點，出傳送點時仍爲馬步。

3. 請找出由起點走到終點的最短路線，並請以各遊戲所代表之數字，依路線順序填入書末的意見調查表中「閒閒傷腦筋」答案欄裡寄回（免貼郵票）參加抽獎。（答案公佈於第39期軟體世界雜誌）

1 幻想空間
2
3 人生劇場
4 銀河飛將 II
5
6 火星之旅
7
8 魔法門 II
9
10
A
B

黑暗之池

11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
A'
B'
22
23
24
25
26
終點

286比386快?

VGA顯示卡!

電腦顯示卡由於人類科技的不斷進步,也由早期的 MDA 到 CGA 然後到用 TTL 信號可有二的四次方 Color 的 EGA 顯示卡,最後到以 Analog 信號做輸出可顯示 二的八次方 Color (其實不只上 的 VGA 顯示卡,但是人們通常都只注意看得見的Monitor 而忽略了插在電腦中的顯示卡, 其實顯示卡是跟 Monitor 一樣重要的,甚至如果用對了 VGA 顯示卡還可以提昇電腦的整體速度喔! 舉個例來說,我們現在用兩台電腦:一台為 80286-16 ,另一台為 80386DX-25 ,然後我們將目前 VGA 顯示卡中顯示速度最快的 ET-4000 VGA 顯示卡插入 80286-16的電腦中,而將ET-4000的前一版本ET-3000 VGA 顯示卡插入 80386DX-25 的電腦中, 同樣去玩一電腦遊戲 (如銀河飛將) ,您會發現畫面的流暢度幾乎是一樣的,其原因是因為 286 的電腦雖然比 386 的電腦慢, 但是所用的 ET-4000 顯示卡卻比 ET-3000 顯示卡快好幾倍,就這樣截長補短,所以 286 的整體速度也可跟 368 一樣快,甚至超越 (在此提到的 ET-3000 VGA 顯示卡現已開始停產,漸以 ET-4000 VGA 顯示卡取代之, 但市面上仍有販賣)

現在已慢慢要走入多媒體的時代,除了網路外,玩 WINDOWS , CAD/CAM 及 3D 動畫的人們也越來越多了,所以為了跟上時代不至落伍, VGA 顯示卡也推出了如 HI-COLOR ,TRUE-COLOR或如S3 VGA 等之顯示卡。HI-COLOR VGA 及TRUE-COLOR顯示卡它是以 ET-4000 顯示卡做基底, 加上一點修改和換上一顆 1148X 的 RAMDAC 做成的,它最高可顯示到 1280*1024/16 COLOR並在解析度640*480 和 800*600 時可有 32,768 COLORS 或 65,536 COLORS ,在支援 HICOLOR及TRUE-COLOR 的 DRIVER 方面,目前有 WINDOWS 3.0, AUTOSHADE 2.0,3D-STUDIO等,在中文方面除了倚天須加入 /H39D:4 這個參數外,其餘皆直接執行既可;而S3 VGA和 HICOLOR或TRUE-COLOR VGA顯示卡一樣,可顯示到 1280*1024/16 COLOR,在640*480與800*600也可顯示到32,768COLORS 和 65,536 COLORS , 但有所不同的是, 第一, 它使用 VRAM 而不是 DRAM, 這樣一來在顯示高 MODE 時,就不會像一般 VGA 顯示卡一樣效率降低;第二,它使用了一顆名為 86C911 的晶片,這顆晶片它具"繪圖加速"的功能,在 WINDOWS 3.0 中它要比 ET-4000 快四倍,比早期 VGA 快十倍,而在AUTOCAD中也比 ET-4000快三倍;第三,S3 VGA 它的輸出頻率採用標準的 VESA 輸出, 可使得我們在使用高解析 MODE 時螢幕不至於閃動;所以我認為以S3 VGA的強大功能來看,它的前途是無可限量的!

不管怎麼說,現在多媒體的產品越來越多,如 WINDOWS ,影像捕捉卡等, 皆須要好的顯示卡來搭配才好發揮它最大的功能,也才能因應未來,不是嗎?如果您現在有預算要添加或購買電腦配備,別再忽略顯示卡囉 !!

功能說明	ET4000	HI-COLOR	TRUE-COLOR	S3-VGA
CHIPS 使用晶片	ET4000-AX	ET4000-AX	ET4000-AX	S3-86C911
1280x1024/16色	無	有	有	有
1024x768/256色	有	有	有	有
32,768 Hi-Colors	無	有	有	Optional
65,536 True-Colors	無	無	有	Optional
Connector 接頭	15-pin	15-pin	15-pin	15-pin
記憶體 DRAM	1MB	1MB	1MB	無
記憶體 VRAM	無	無	無	1MB
Auto-Bus Detection	有	有	有	有
GUI 功能	無	無	無	有
BitBlt 功能	無	無	無	有



活用 EMS

／Crazy Jong

隨著科技的日新月異，電腦硬體不斷在汰舊換新的過程中演進，速度快得令人無法想像。面對不斷更替的硬體設備，往往有許多人手忙腳亂、不知所措，甚至一些錯誤的流言也常在一般坊間流傳。為了讓各位對電腦的硬體有正確的認識，進而正確的去使用，達到最大的功效，我們將陸續介紹許多有關這方面的常識（或者稱之為「知識」亦不為過），各位千萬不要錯過了！

我想我們就以近來成為熱門話題的記憶體的管理及運用作為開場白吧！

曾經有一位擁有 486-DX33 ＋ 16MB RAM 的玩家向我抱怨：「我有這麼好的設備，為什麼我玩銀河飛將時還是聽不到BGM（B-ackground Music ，背景音樂）？」這個問題眞是弄得我哭笑不得，大家不要笑，這種凱子在臺灣可不少，花了大把鈔票卻得了個鴨蛋，我眞為他們感到悲哀。還有許多人，仗著自己錢多，一口氣裝了 16MB 的 RAM ，卻只得到了和2MB RAM 一樣的效果。這些都是因為他們不懂得靈活調配自己電腦記憶體的運用，見了以上的例子，各位還敢對記憶體管理的重要性掉以輕心嗎？

要研究記憶體的管理，就得徹底了解在一般機器中記憶體分配的狀況（請參考表一）。最初 IBM 推出最早型的 PC 時，採用 Intel 8088 及 8086 都只有 20條位址線，也就是它只能控制：

2^{20} = 1048, 576 Bytes = 1, 024KB = 1-MB

其中最前面的 640K分給 DOS 及一般應用程式使用，其餘 384K 就預留給介面卡使用，一般程式不能使用。這樣的分配一直延續至今，這就是為什麼 MS-DOS 最多只能使用 640K的原因。軟體技術不斷進步，CPU 也從最初的 8088 換成80286。80286擁有 24條位址線，它所能控制的 RAM 高達：

2^{24} = 16, 777, 216Bytes = 16, 384KB = 16MB

而後期的80386及 80486所有的位址線可比前面更多，有 32條，定址能力更達到：

2^{32} = 4, 294, 967, 296Bytes = 4, 194, 304-KB = 4096MB = 4GB

不過為了和早先 8088時代的應用程式相容，還是只分配640K的記憶體給DOS使用（為了相容性，犧牲這麼大，眞是※＆△○！？…），其餘在1MB以上的 RAM ，便規劃為「延伸記憶體」（Extended M-emory ），今天的主角，就是延伸記憶體。

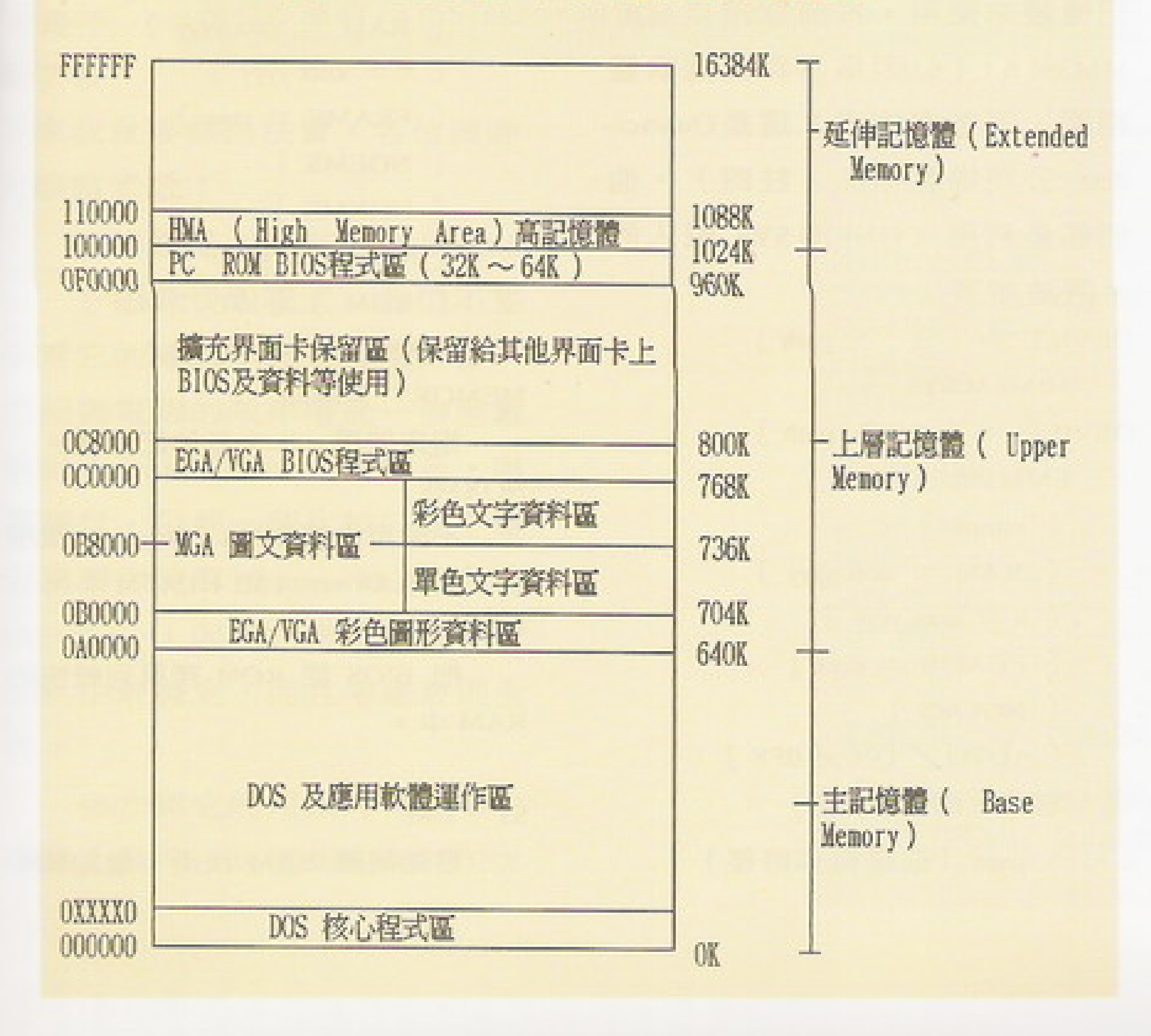
Intel 在設計80286時，為了如何兼顧與 8088 的 20條位址線相容和能控制更大的記憶空間而大傷腦筋，聰明的工程師想出了一個妙招來解決這個問題。他們設計了二種模式：

眞實模式（ Real mode ）。

保護模式（ Virtual Prote-cted Mode ）。

前者就好比是一架高速 8088 後者才是眞正的80286，也就是說如果想利用延伸記憶體，就非得進入保護模式不可（ Intel的原始設計是一旦切入保護模式，你就回不了眞實模式了，除非你關機

表一 PC基本記憶體分配圖





。麻煩來了，如果我想在兩種模式間跳來跳去，不是得關機又開機好幾次？IBM在發展 PC－AT 時，想出了一個絕招，不過那又是另一回事了，有機會再談吧！）可是平常的程式根本沒法在保護模式下跑啊！爲了解除記憶體不敷使用的困境，Lotus、Intel 和 Microsoft 制定出一個擴充記憶體的規格（Expend Memory Spec；EMS），最新標準是 EMS 4.0，一般應用軟體及大部份有支援 1MB 以上 RAM 的 Game 都是遵行這個標準。

後來 286 漸漸的普及了，使用延伸記憶體的軟體也有日益增加的趨勢，爲了統一標準，Lotus，Intel，Microsoft 及 AST 又在 1988年訂定了延伸記憶體規格2.0（Extend Memory Spec；XMS 2.0），一般人所說的 XMS 就是指符合XMS存取標準的延伸記憶體。

各位也許有疑問「界面卡眞的用的到384K這麼多 RAM 嗎？」答案是「當然用不到。」那你又會問啦！「剩下的不就浪費了？」這你就不用擔心了，因爲一般的記憶體管理程式都會把那些用不到的 RAM 抓來做UMB（Upper Memory Block也就是一般所稱的Hi-memory），因爲UMB在眞實模式下可控制的 1MB之中（註二），所以一般的程式可以正常的在這塊區域中執行，我們大多拿來放常駐程式，如 Mouse Driver ——防毒軟體等。（註三）

最後就是在 1024K ～ 1088K 之間有一小塊 64K 的記憶體區域，我們稱之爲 HMA （High Memory Area），這塊區域是唯一能在眞實模式下使用高記憶體。當然，你可以放一些 64K 以下的小程式到上面，像 MS-DOS 5.0就是利用它。不過有一個限制、一次只能放一個。

經過粗略的介紹，相信連本來對記憶體一點概念都沒有的你，是否也有一些大概的了解了呢。接下來就回到主題，開始深入研究記憶體的管理及運用了。我們用到的工具有：

HIMEM.SYS

EMM386.EXE （EMM386.SYS）

（EMM386 必須有 HIMEM 才能使用）

以上二者是 MS-DOS 5.0內附的程式，如果你想抓到更多的高記憶體來使用，推薦你用：QEMM386 6.1（6.0因爲常和其他軟體相衝，不考慮使用）這是Quarterdeck 公司得意作品（註四）。他們都是利用 CONFIG.SYS 載入的，語法如下：

```
DEVICE ＝〔d：＼path〕
    HIMEM.SYS
DEVICE ＝〔d：＼path〕
    EMM386.EXE
     〔nnnnk〕
     〔RAM ＝ xxxx-yyyy〕
     〔X＝ xxxx-yyyy〕
     〔FRAME ＝ xxxx〕
     〔NOEMS〕
     〔AUTO／ON／0FF〕
     〔W＝ ON ／OFF〕
```

d ：＼path（磁碟機與路徑）

nnnn（記憶體大小）

RAM ＝ xxxx-yyyy （爲 UMB)

指定從 xxxx ～ yyyy 例如設爲 RAM ＝C000～ EFFE （約192K）。

X＝xxxx-yyyy

避開 xxxx ～ yyyy 間的區域不使用。

FRAME ＝xxxx

指定記憶體交換頁框從 xxxx 開始（共 64K 大）若設爲 NONE，即不設 Page Framel 但如此就不能使用EMS了。

NOEMS

不使用模擬EMS功能（＝FRAME ＝NONE。）

AUTO／ON／OFF

載入後系統預設狀態：AUTO 自動模式，ON 爲打開，OFF爲關閉。

W＝ON／OFF

配合 Weitek 3167／4167浮點運算器（default ＝OFF）。

QEMM386：

```
DEVICE ＝〔d：＼path〕
    QEMM386.SYS
     〔MEMORY ＝nnnn〕
     〔RAM ＝ xxxx-yyyy〕
     〔X＝ xxxx-yyyy〕
     〔FRAME ＝ xxxx〕
     〔NOEMS〕
     〔NOXMS〕
     〔AUTO|ON|OFF〕
     〔ROM〕〔ST ：M|F〕
     〔XST＝ xxxx-yyyy〕。
```

MEMORY ＝nnnn

指定使用 nnnnk 延伸記憶體。

NOXMS

不使用內部 XMS Driver，改用其他 Driver（如 HIMEM）。

ROM

把 BIOS 從 ROM 拷貝到較快的 RAM 中。

ST ：M

啓動隱藏 RAM 技術，增加UM-



B 。

ST ：F

啓動隱藏 RAM 技術給 EMS Page Frame 使用。

XST = xxxx-yyyy

啓動隱藏 RAM 功能時，xxxx-yyyy 不使用，避開界面卡已使用區域。

一般的 CONFIG.SYS 及 AUTOEXEC.BAT 的寫法，大概都是這樣（參考表二），這樣應該足以應該更上一層樓，是不是？接下來我就要祭出法寶，各位請睜大眼睛看哦！

王牌登場！原來是Disk Cache——磁碟快取程式。各位不要小看它的威力，如果運用得當，它能讓電腦的效率增加一倍至數倍呢！Disk Cache 種類繁多，琳瑯滿目，用那一個比較好呢？筆者推薦你使用 Norton Utility 內的 NCACHE，因爲它是所有Disk Cache 中最穩定，而且考慮最周全的。

先介紹它的用法（可在 DOS 下線上執行，也能掛在 AUTOEXEC.BAT 下跑）：

NCACHE 〔參數〕〔drive：磁碟機參數〕

安裝參數：

／INSTALL

安裝並取最佳值。

／OPTIMIZE＝S／E／M

針對速度 S（SPEED），（效率 E（EFFICTIENCY），記憶 M（MEMORY）作最佳化安排（Default ＝S）。

／EXT {＝n〔、m〕}

用多少 K 延伸記憶體作 Cache。

／EXP {＝n〔、m〕}

用多少 K 擴充記憶體作 Cache。

／DOS〔＝n〕

用多少 K 主記憶體作 Cache。

／BLOCK ＝n

指定 Cache 區塊大小，依 Claster 而定。

／UNINSTALL

將NCACHE撤出記憶體。

／DELAY ＝ss．hh

指定延遲寫入時間，ss秒，hh百分之一秒。

磁碟機參數

／〔－〕A

設定該磁碟機 Cache 是否有作用（／－A表不作用）。

／〔－〕C

設定該磁碟可不延遲寫入。

／〔－〕P

指定該磁碟可否防寫（可拿來防

表二 （一般寫法）

```
CONFIG.SYS

DEVICE=\HIMEM.SYS ------------------------- XMS Driver（驅動程式）
DEVICE=\EMM386.EXE   1024  RAM  M9  NOEMS -------- Memory  Manager
DOS=HIGH, UMB ----------------------------- 把 DOS 丟上 HMA 連結 UMB
FILES=20
BUFFERS=20
   :
AUTOEXEC.BAT

@ECHO  OFF
PROMPT  SpSg
PATH=C: \DOS
LH  MOUSE --------------------------------- 把Mouse Driver丟UMB
LH  DOSKEY
   :
NCACHE/INSTALL ---------------------------- Disk  Cache 程式，後述
```

注意：NCACHE會自動載入 UMB，所以請把NCACHE最後載入，確保可以隨時 UNINSTALL，增加運用上的彈性。

表三

```
CONFIG.SYS

DEVICE=\HIMEM.SYS ------------------------- XMS Driver（驅動程式）
DEVICE=\EMM386.EXE   1024  RAM  M9 -------- Memory  Manager
DOS=HIGH, UMB ----------------------------- 把 DOS 丟上 HMA 連結 UMB
FILES=20
BUFFERS=20
   :
AUTOEXEC.BAT

@ECHO  OFF
PROMPT  SpSg
PATH=C: \DOS
LH  MOUSE --------------------------------- 把Mouse Driver丟UMB
LH  DOSKEY
   :
NCACHE/EXP=512  C:/G=256 ------------------ 請注意這一行的寫法
```

因爲銀河飛將會讀取大量的圖形資料，所以我們把Cache Group 加大，以增加效率。



病毒）。

／F

清除 Cache 內資料並寫回。

以上是重要的參數，有興趣的，可自行參閱 Norton Utility 的使用手冊。

舉個例子給各位瞧瞧：大家玩銀河飛將時，會不會覺得敵我雙方交戰正激烈時，突然停一下（讀硬碟資料），不但很掃興，而且慢！各位如果有 2MB 以上記憶體，上面的問題將可迎刃而解。首先，找一份 NCACHE（基於尊重版權的立場，希望你能自己買一套），參照表三修改你自己的 CONFIG.SYS 及 AUTOEXEC.BAT 然後重新開機。用你顫抖的手（鎖定點）打入〞WC2〞…，突然！你會發現，以往需要讀硬碟讀到你心頭滴血瓶頸，現在幾乎看不到硬碟燈閃了，而且纏鬥時也不會再有停滯的現象，一氣呵成，爽啊！

眞相大公開！原來，一般遊戲的作者都懶得去記有那些資料是仍然存在記憶體中，反正只要場景一換，他就把資料全部重新讀一遍，管你浪費時間還是磨損硬碟，他寫程式方便就好了。而且一般遊戲大多不用 EMS，物盡其用不是頂好的！

（以不常使用中文系統者的觀點撰寫）

表四

```
CONFIG.SYS

DEVICE=\HIMEM.SYS ---------------------------- XMS Driver（驅動程式）
DEVICE=\EMM386.EXE  1024 RAM M9 ------------- Memory  Manager
DOS=HIGH, UMB -------------------------------- 把 DOS 丟上 HMA 連結 UMB
FILES=20
BUFFERS=20

AUTOEXEC.BAT

@ECHO OFF
PROMPT $pSg
PATH=C: \DOS
MIRROR/1 --------------------------- 存 FAT 表，減低病毒侵入造成的傷害
NCC/FAST --------------------------- 鍵盤加速
EP/ON ------------------------------ Erase Protect
LH  MOUSE -------------------------- 把Mouse Driver丟 UMB
LH  DOSKEY
NCACHE/INSTALL --------------------- 把所有的 EMS 都作為 Cache
```

注意：若有程式要使用 EMS，請事先把NCACHE撤掉。

表四是平常我電腦的基本設定，我把 DOS 丟進 HMA，常駐程式儘量往UMB裡塞，主記憶體空出來給一般程式用，EMS則全部給 NCACHE 用。各位也許會問：「爲什麼我把延伸記憶體全部模擬成 EMS，不留一些做 XMS？」我因爲不常用中文系統，XMS 對我來說等於廢物一樣（因爲有用到XMS的軟體並不普遍）。我全部開成 EMS，交予 NCACHE 使用，那天有程式要用到 EMS，我只要把 NCACHE 撤掉或cache的 size 改小一點就可以了，方便得很。你會說：「如果我常用中文怎麼辦？」沒關係，把表四稍微改一改就成了（見表五）。我們在 EMM386 的後面加上一個〞NOEMS〞的參數把 EMS關掉，將 NCACHE用的空間縮小，留下 400～500K的空間給中文系統放中文字型，不是一舉兩得嗎？這可比

（以常使用中文系統者的觀點撰寫）

表五

```
CONFIG.SYS

DEVICE=\HIMEM.SYS ------------------------- XMS Driver（驅動程式）
EDVICE=\EMM386.EXE  1024 RAM M9 NOEMS---- Memory  Manager
DOS=HIGH，UMB------------------------------ 把 DOS 丟上 HMA 連結 UMB
FILES=20
BUFFERS=20
    :
AUTOEXEC.BAT

@ECHO OFF
PROMPT $pSg
PATH=C: /DOS
LH  MOUSE -------------------------------- 把Mouse Driver丟 UMB
LH  DOSKEY
    :
NCACHE/EXT=512 --------------------------- 拿512K作 Cache，其餘留給中
                                            文系統擺中文字形。
```

注意：請參照各中文系統使用手冊更改內部記憶體之設定，以配合我們的記憶體分配。






以銀河飛將作舉例說明

空出全部的XMS給中文系統有智慧得多！

再談談配合遊戲時的記憶體運用。我們就拿上面提到的銀河飛將爲範本吧。首先你要評估一下，這個遊戲最適合使用的EMS大小（請參考表六），像銀河飛將大約是500K，Sierra新品種（改良版）的冒險遊戲約200～400K，Dynamic的遊戲就幾乎用不到EMS，中文遊戲除了破壞神傳説；有稍微用到（其實有跟沒有一樣）之外，大概沒有其他遊戲有用到。然後把你能夠抓到的EMS大小減去遊戲本身的需要量，就是Cache的大小了（當然是愈大愈好）。仿照銀河飛將的作法，把CONFIG.SYS和AUTOEXEC.BAT改一改，就可以了。在這裏提示各位一點小技巧，如果你同時進行許多遊戲，把設定檔改來改去是不是很麻煩呢？你不妨製作幾片可以開機的磁片，把改好的設定檔copy到上面去，如果你想玩那個遊戲，就用那一片磁片開機，當然如果你有類似BOOT.SYS的程式，也是可以用的。

常具遊戲的EMS合理需求大小
表六

ORIGIN系列：	
銀河飛將（Wing Commander I & II）	約500K～600K
創世紀系列（包括外傳）	約400K～500K
Sierra系列：	
宇宙傳奇V前	沒用到0K
宇宙傳奇V以後（包括宇宙傳奇）	約200K～400K
Lucusfilm 系列：	
猴島小英雄I前	沒用到0K
猴島小英雄II之後	約300K～500K
Dynamic系列：	
可有可無，沒啥差別，建議你留100K就好了	
Falcon 3.0：	
爲配合ACMI功能，建議你留1MB	

P.S.：其他遊戲因爲比較少見或甚少用到EMS故不予列出，請自行嘗試。

最後，提供大家一些記憶體運用上的小技巧：

1.能用的記憶體儘量拿來用，不要讓它閒在那裡打瞌睡，不管是做cache或ramdrive（虛擬磁碟）都好（註五）。

2.除非有必要（像用倚天中文），否則請把DOS丟上HMA，節省主記憶空間。

3.UMB一定要開出來，把能放上去的常駐程式儘量放上去。不夠大怎麼辦？那就把最"肥"的那一隻優先丟上去（依此類推）。

4.除非要使用中文，不然的話把延伸記憶體；全部模擬爲EMS，一來方便，二則用途廣泛。

5.若有特殊用途（如玩遊戲），請審慎評估記憶體的使用情形（如前一段所述）。

我想，經過一番精心調配，「Memory not enough」的窘況應該不會再出現才對。揮去記憶體的陰霾，重新披上你的戰袍，投向另一個未知的幻境！

註一：這篇文章是以386＋2MB RAM及DOS 5.0做基本考量，若你的軟硬體未達此標準，趕快去換吧！時勢所趨不得不依啊！如果你的記憶體大於2MB，請修改CONFIG.SYS中的DEVICE＝EMM386.EXE nnnn…，nnnn即爲你擁有延伸記憶體的大小，有4MB RAM延伸記憶體；大小即爲3MB，nnnn＝3072。

註二：UMB實際上是記憶體管理程式從延伸記憶體中對應過來的，在原來的區域中並沒有如此一塊RAM。

註三：不是所有常駐程式都能放上UMB，仍有限制。

註四：若你想改用QEMM，只要把CONFIG.SYS中的EMM386.EXE換掉，再將size改大，就可以了。

註五：經比較Ncache及Ramdrive之後，我發現使用Ncache的效率較高，故我推薦將閒置的EMS（XMS）拿來開cache。



音效卡的新霸主 AD LIB GOLD

/ Kevin Jong

隨著電腦顯示系統的升級（目前最普遍的就是 VGA），音效卡之間的戰爭也日漸白熱化，從早期的 AD LIB，到最近的 Sound Blaster，甚而 Sound Baster PRO顯示玩家的"胃口"，也在快速進步之中。經過長時間的醞釀，AD LIB 的改良版－AD LIB GOLD在眾人期盼下，終於準備粉墨登場了。AD LIB GOLD和 Sound Blaster PRO算是同一價位的產品，但比起後者，AD LIB GOLD 卻擁有更强大的功能。AD LIB GOLD 使用最新的音樂處理晶片，加上新的語音技術，讓玩家能同時享受20個獨立的立體聲道，16個位元組成的FM數位化音效及語音（Digital to Audio Conversion；DAC）。另外，它還有三片附屬卡，分別可以讓你獲得立體環場的震撼效果，一架全自動的電腦電話答錄機及一塊SCSI卡（用來接 CD ROM），哇！眞是物超所値，不是嗎？（壞消息是三片卡分開賣，價格……）不過到目前爲止，AD LIB GOLD 和 Sound Baster 都有一個共同問題－－缺乏軟體「專門支援」。雖然它們都和AD LIB 完全相容，凡是支援 AD LIB 的軟體都能使用，但卻沒有辦法發揮它們的眞正實力。各位不用擔心，Sierra 和 Lucasfilm 及一些知名的軟體出版商已經承諾要全力支援 AD LIB GOLD，相信不久以後專門支援它的遊戲就能出現在世人眼前。

好了，各位趕快存錢吧，口水流乾了我可不負責哦！

永遠的噩夢——升級

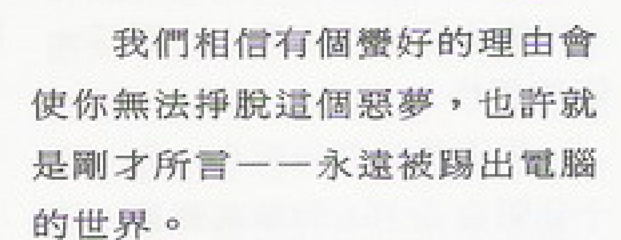
/黃威利

「Not Enough Space on Drive C:」

喔！別又來了。在拿掉Pc-tools，除去 Windows ，還砍了剛玩完的艾薇拉II－恐怖劇場之後，這個揮之不去的惡夢卻依然在我眼前，到手的Underworld就這麼長眠於世了嗎？不，沒那麼容易，只要我再花一、兩萬元買個硬碟來配合這套一、兩千的軟體……

沒錯！這次要和你談的，就是升級問題。話說三、四年前（也許更早），當電腦的世界還是一片黑與白的世界時，Origin公司很前衛的做出了一項重大決策——向極限挑戰。自此以後玩家的惡夢便開始了，你永遠不知道下款創世紀你能不能玩？你也無法決定銀河飛將到底值不值一台全新的電腦？而這個惡夢日漸茁壯，現在，我們終於被迫不停的改進配備，以免被永遠的踢出彩色的、多變的幻境，更糟的是，惡夢的盡頭是如此的虛無縹渺，甚至令人懷疑它是否真的存在？（這是惡夢中的惡夢）

所以說，讓我們來定義這個惡夢吧！「爲配合幾千元之譜的軟體，需花幾萬元來改變那些IC版，而且是一旦開始就無法停止的輪迴。」怎麼樣？夠糟了吧？而這個令人不寒而慄的惡夢有個蠻好聽的學名，我們稱之爲「升級」。



爲什麼要升級

我們相信有個蠻好的理由會使你無法掙脫這個惡夢，也許就是剛才所言——永遠被踢出電腦的世界。

由於技術的進步，市場的肯定兩大因素，現今的世界裡已找不到單色的遊戲了。不單如此，再不久也許連 EGA ，甚至 VGA 都將消失在風中，因爲新一代的S-VGA 及 XGA 先後問世，而那些個才放棄黑與白的公司老闆似乎正匆匆的送上這份美食。當然，在上主餐之後他們也沒忘了來幾份甜點—— Ad-Lib Gold、 Sound Blaster PRO 、與CM-300，這些將使他們提供的珍肴更具美味。而我們要品嚐之前必須做的就是花一噸的硬幣並走進他們陷阱中……

不過，若你假裝不知道他們正打算幹的好事，而買一套286-16、 VGA 的電腦，然後爲自己成爲電腦族而暗自竊喜……，但如果你用這個方法讓我知道了，我會毫不遲疑地指著你的鼻尖對你大吼：「你這個白痴中的低能者，離我鍾愛的遊戲世界遠一點，我不許你如此摧殘它！」如果你反問我爲什麼？我會show給你看286 上跑得很辛苦的 WC II和O-RIGIN 未來的標準配備——386D





X-33、 S-VGA 顯示系統、新一代的Ad-LIB或Sound Blaster3.0及一個超大的硬碟，還有越多越好的 EMS（下限是 2MB）。

假如以上的話使你惶惶不安，那我們感到很抱歉，因爲我們的確是有點誇大，至少，對上述陽春組合的評估是過份了點，我們相信有以上配備再加上40MB的Hard Disk，就足以撐過兩年（沒有ORIGIN的兩年是很糟的！），但在那之後，你還是要花上大把銀子升級一番。其實我們並不打算給你一個「立刻更新」的概念，相反的，我們將不贊成模擬飛行之外的玩家在短時間內立刻更新，我們想做的是：告訴你升級的必要和充分的資訊，而何時給自己一個驚喜就看你自己了。

爲遊戲而升級

老實說，電腦的世界是十分廣大的，而不同的用途須要不同的配備，所以，我必須先告訴你，以下種種建議是針對遊戲的愛好者的提出的，特別是台灣的玩者。

我們相信你先需要一台386-33，可以跑到 50MHz 的主機、4M的記憶體、128K的 Chech 、120MB 的硬碟、一台 S-VGA 的螢幕與揷上 1M RAM的 ET-4000 卡，而在可許的情況下再加上9600的Modem 與一套 Ad-Lib Gold或Sound Blaster PRO。這些配備將有充分的能力伴你渡過 3 ～ 5 年多天（如果沒有意外的話），當然，它們也不會便宜，大約在 60000 元之譜。特別要注意的是我們相信5.25吋和 3.5 吋各一的軟碟組合會比二台5.25吋的更能應付所有狀況，而一台「直立式」的主機case將會給你廣大的擴充硬體。

某些人將建議你買數學運算輔助處理器，但我們深信一台486DX 會比一台 386DX 加 80387 來得好而合算得多。而DOS 5.0 則是我們毫不猶豫推薦你使用的版本——尤其在你不須花錢而可以由銷售店中取得時，它的強大功能將使用慣了DOS 3.3 的你大爲讚賞。我們不打算繼續在原地踏步，所以接下來你將可以看到更多且更詳細的資料。

與眼線垂直交錯的色彩

我們可以確定的是內湖垃圾山早已被 MGA 的螢幕塡滿了，而CGA 和 EGA 正在搬運的途中，同時似乎還有些 VGA 也被偷偷的送上了垃圾車，結論是只有 XGA 和 S-VGA能在螢幕戰爭上生存下來（即使他們比 MGA 貴上十至二十倍的價格）。

用不著我們告訴你，你一定十分明白 S-VGA 的華美鮮麗，不過如果我們將之數量化，也許你會看得更清楚。 VGA 的極限爲640 × 480 ， S-VGA 爲1024× 768，至於少見的 XGA 則爲 800 ×600（註１）。當然，這是在 256 色下的解析度，若用色數下降一級自然解析度也會提高。我們相信一張揷有 1M RAM的 ET-4000 卡會是最好的選擇，（只比ET3000貴 400 元，功能卻往上跳一級）它的價格在3000元上下。

比較令我們困擾而無助的是顯示器的說明，因爲從 VGA 的6900元到NEC 6D的數萬元之間有許多的變數存在，麻煩的並非一分錢一分貨，而是每一台在啓動前都是如此的美好。我們只能告訴你，找比較大的廠商（ NEC 、S-YNCO……等），挑一台 10000 ～ 15000 元間的 S-VGA 多頻螢幕似乎是十分可行的方法。

不可否認的， 256 色遠在16色或 4 色之上，但這不是玩家選購的原因，眞正的原因是 256 色之外的遊戲都被裝入大鐵箱而沈入太平洋中了，以致除了 VGA 以上的顯示系統皆無遊戲可玩，爲了避免 VGA 的歷史重演，我們眞誠的建議你多花3000～5000元買S-VGA 。

找更大的硬碟



另一個和所有的遊戲類型皆有關的，便是硬碟的問題。以往1MB 或 2MB 的遊戲，現在已化身爲10～20MB的侵略者肆無忌憚的吞噬硬碟中的每一個位址，甚至將你相依爲命的Pc-Tools或Windows趕出了它們的老家，而以王者的姿態站立在那，可恨的是你除了容許它之外，別無他法，因

此你只有買個 120MB 的新硬碟了。

其實現在裝在你硬碟中那個令人又愛又恨的遊戲和數年前他的上一代比較起來，在程式上的增加實在極爲有限，問題是圖片就完全不是那麼一回事了。爲了求得那美麗新世界，於是製作者不停的膨脹其美術圖片，最後玩家們雖然看到了WC2中令人眩目的畫面，卻也同時爲剛被宰了不久的Pc-Tools默哀，而語音技術的運用更是不把bite當bite用，短短幾句話，你的硬碟又少了1MB。

我們不能不告訴你的是，這筆錢省不下來了，還是買個新的大的硬碟吧！我們實在不忍心看那Pc-Tools一次次被灌入硬碟又一次次被趨逐出境！我們能建議你的就是：買個 120MB 的硬碟將會是最合算的了，售價應在一萬出頭吧！在買的同時要注意的是：一定要是 3.5 吋的而且愈快愈好（15ms以上都不合格），這將使你玩的更順手。當然一片好的硬碟操控卡也十分重要，不過那並不在我們的建議範圍之內。

在光華商場中，你可以用一、兩百元的代價買一套壓縮程式，迅速而有效的將硬碟容量加大百分之三十至六十，不過不當的操作將使你的硬碟遭到空前的災難——全毀……。

給它2MB



這又是一項花錢的點子，你得承認 512KB 的 RAM 已經被那些追求完美（與金錢）的遊戲出版商們所遺忘了，而 640KB 正自動的，一步一步的走下舞台，繼之而起的是 2MB 的大容量（當然馬上會再增加）。

我們的經驗正提醒我們，2MB 的 RAM 是必要且合理的，尤其在386DX-33的主機上，它將是你堅强而有力的盟友。它可以讓你在WC2的儀表板上看到那些該死的異族，也可以讓你的捍衛雄鷹 3.0 版進行更誇大的運算，或者在創世紀的世界中一步一音符，令人更加心動的是由於某些因素，記憶體的價格已遠較一年前低了許多，所以1500元就可以給你 1MB 的記憶體，划算吧？

我們要再一次强調它的重要，即使你已厭煩了。擁有 2MB 的記憶體眞的是很「勁」的事，這將是唯一一種僅花兩、三千元即可使你的寶貝脫胎換骨的方法，比更換 CPU 或螢幕都方便而划算得多。

同時要你知道的是 64K 的c-hech將是你在記憶體界中的另一盟友，如果你買的是新機器，要確認它在你的主機板上，而你還不打算更新 CPU ，那就請自行安裝，我不能告訴你它值多少錢，因爲我們手上的資料並未告訴我們這個訊息，但我可以告訴你，它能有效的提升10％～20％的執行速度，不過只有在 386 以上的機種才被允許使用，至於 286 的使用者們，很抱歉這段有關che-ch的文章對你似乎沒有任何可運用的。

給它快速而有力的心臟

你一定在懷疑，我們爲何遲遲不肯提出 CPU 的問題，「資料不足」似乎是唯一合理的解釋，不過你猜錯了，眞正的原因是，對大部分的玩家而言， CPU 的問題遠比我們已提到的 RAM 、硬碟或顯示系統來得不重要的多了。

在模擬飛行的世界中，386DX-33是基本配備， 486 才算是「較好的」（注意：不是「最好的」），因爲向量設計之故，高量的運算是平常的，這使得 CPU 的處理能力被赤裸裸的展開在使用者的眼前，重點是其他更多更多的遊戲並無此需要，而在某些設計不很成功的遊戲中， 286 甚至比 386 好。（例如「滑」行迅速的聖域傳說或陷阱處處的破壞神傳說）

如果你是從前面看過來的話，不難發現我們一直在强調「386DX-33」，我們深切的相信，這將是未來四個冬夏的主力機種，它合理（價格上）而强健（功能上）的心臟足以對抗來自Origin的惡夢，而充分的周邊將使它比原來更具威力。

另一個我們愛它的理由是貝殼問題——錢。由於 AMD 的加入， 286 和 386 的 CPU 價格已跌落谷底，但 486 則不然，因爲Int-



el在486 CPU上的技術仍然佔絕對的優勢，所以我們可以發現386-33的主機板只需一萬多，但486 卻要價值三萬元之上，這樣高額的差價，已足以讓你做許多其他的改進了。所以除非你的貝殼很多，否則我們不認為你該去買一塊486 的主機板。

為什麼不買 286 而買 386 ？也許你會對386-33和386-25的不同感到疑問，在這點上，我們以為33與25的差價只有千把元之譜，但在效能上卻有整整一級的差異，所以我們可以假裝25的不存在。總之，我們給你有關主機板的建議是：挑一塊386DX-33的板子，加上64KB的 chech 和 2MB 的 RAM ，而且動作要快。

有一點和升級無關的我們想讓你知道：著名廠商不是最好，尤其是針對主機板而言。我們希望你能向你的朋友打聽一家信用良好的小製造商，並向他選購，這至少可以為你省下五、六仟元，若整套的購買，會比向大廠商便宜一萬元以上，這對添購其他配備是有很大的幫助。

清脆嘹亮的歌喉



無論你怎麼想，音效卡乃是「非正式的標準配備」已成為事實，當年那種難聽的 PC speaker也早已被丟進記憶的最深處了，任何一個自視稍有品味的玩家，至少也都會花1500元買一套最普通的Ad-Lib來試試，不過，現在你有更多的選擇了，而且多得使你無所適從。

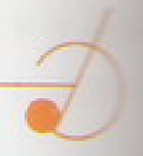
我們不推薦最普遍而廉價的Ad-LIB給你，那只是浪費篇幅而已，我們要告訴你的是一些更新的，甚至未上市的「好傢伙」。

先告訴你的是Sound Blaster的弟弟——Sound Blaster PRO. ，有人稱之為聲霸卡專業版，這款音效卡才上市不滿一年而已，是勤益公司推出的神兵利器。毫無疑問的是它有更令人無法相信的語音效果和更多軌的音軌，問題是它比起它僅值3500元的老哥還貴上一倍——7000元，而市場上也尚無遊戲支援它。令人不禁為它頗為堪慮的前途揑把冷汗， 這也許就是 Ad-Lid Gold Card（俗稱魔奇金卡）遲遲不上市的原因。關於金卡，我們希望各位能明白，它的出現還是遙遙無期，至少在台灣量產化的日子還模糊的令人害怕，不過根據Ad-Lid製造商所公布的消息和試作品的展示，我們認為它將比聲霸卡專業版要更好且更便宜（和Ad-Lid與Sound Blaster市場爭戰時一樣），當然它也有它的問題（除了尚未上市之外）——沒有語音。

所以說，我們再三考慮之後，給你一個綜合的觀念：一起用！沒錯，就是這樣，你可以在陶醉於金卡神妙音樂的同時，聽著由PRO.發出的語言，當然，代價絕不便宜，我們很抱歉給你這麼一個連我們自己都不太能肯定的答案，但如果你知道我們是如何努力，試圖將PRO.和金卡分出高下，最後卻一無所成的呆在它們面前的話，也許你就能了解我們的用心良苦了。

如果你真的無從抉擇，我們給你一個更高一級的資訊——CM-300，這是ROLAND的新作，而之前的 MT-32 和CM-32L皆已停產，我們十分反對你買它們。不過CM-300不同，它是明日之星，也應該會是ROLAND公司未來的主力。至於其天文數字的價格，還是由你自己去探聽吧，我們可不想在這兒就嚇死大部分的讀者。

完美的手感操控



這是一項逐漸被重視的問題。

有人曾經問過我，為什麼他必須花1000元買一套搖桿來玩那只值 300 或 500 元的遊戲？我的回答是，因為還有人花 4 、5千元呢！這看似莫名其妙的回答，其實正一步步的走近我們，而且會在那些飛官們搞清楚怎麼回事之前就帶走他們自以為藏得很好的鈔票。

由於視覺效果近乎極限了，所以所有的飛行員已開始找尋另一項寫真——觸感。他們不單希望看到天空，更希望手握操縱桿而非四方形的滑鼠，於是，如其所願，為配合捍衛雄鷹 3.0 版的雙操縱器出現了，玩家們「快樂得不得了」。（用唱的啦！）



不過，其他玩者也沒被創作者忘記，當大多數飛行員沈迷於觸感十足的操縱桿之際，冒險和RPG 也紛紛啓用了更方便也更親切的 mouse 系統，甚至有些戰略遊戲也跟進了（雖然其必需性和方便性頗受質疑），這使得滑鼠日益重要，我們希望你能小心的是要選一隻與 Windows 相容的小老鼠（其實在台灣好像沒有相容性的問題）才好。

搖桿的使用者必須浪費一個擴充槽並添購一個介面以爲運用，不過你可以在Sound Blaster上找到搖桿的內建介面而省下那筆錢及空間。這是Sound Blaster在另一優點，希望它不是你買Sound Blaster 唯一的理由……

交朋友與眞實RPG



透過一個價格合理（2000～1500元）的 2400 bps Modem（即所謂數據機或魔電），你的世界將更廣大——不論是遊戲世界或眞實世界，但隨之而來的則是3000元的電話費帳單與朋友的斥責：「你家電話爲何總是佔線？」

一台 Modem 的眞正好處，在於與人交往。只要用 Modem 上站，你便可以與認識或不認識的人進行一場眞正的 RPG 或空戰，也不再須爲了趨近於 0 的電腦AI而怒火中燒、誓言拒絕戰略遊戲。這就是 Modem ，你與你的朋友不再須要用力的擠在電腦前，爲誰坐的舒適而爭吵。更好的是如果你充分的運用它，你將可以在BBS 站上獲得爲數可觀的新遊戲或展示程式。（註二）

永遠的未來



我們必須承認，有關升級這個惡夢是無法藉這「短短」的文章做完全的介紹，但我們希望能對你有所幫助。也許你注意到了我們給您的建議和專業電腦雜誌或外文雜誌有相當的出入，在此我們要再一次說明，我們的立足點是以台灣爲基礎，以遊戲界爲延伸，爲能撐三、四年爲目標，所以你可以看到文中提供的價格皆爲台灣市場的新價，而非遠在太平洋另一端的美國定價，我們相信這才是眞正負責的文章。

我們不認爲在外國尙不普遍的CD-ROM在近年內能吹進台灣海峽的這一邊，但我們仍將談論它並以之爲結尾。

這個可以改變世界的配備，具有 540MB 的容量，可以讓你省下 2 小時的安裝時間，保存數十片磁片的困擾，更令人大吃一驚的是，這 540MB 將只有一個遊戲的量（注意，WC2也只有22MB的容量），甚至半個遊戲，我們可以知道的是百分之六十的容量都將用在語音、音效與配樂上，因爲那是十分耗空間的。其次大約有百分之三十用存圖片儲存，而僅剩的百分之十才用來做程式和資料記錄，即使只有百分之十，但由於其容納高達 540 ，所以也十分十分充足了。

就像買了錄音帶就得有錄音機一樣，你須要一台CD-ROM，但如何選一台好CD-ROM眞是很困難的事。我們不願意多說些無用的話，所以在這方面我們給你的意見是：忘了它！在你確定台灣引進了CD之前把這個問題丟在一邊。

在文章的最後，我們必須再重述一次，所謂升級，就是花數萬元來配合數千元的行爲，而且無止無休，所以，如果你準備好了，不妨爲你下一個目標開始存錢吧！

*註一：*由此看來 XGA 似乎比S-VGA 差，但其實 XGA 不但比S-VGA 好而且貴上數倍，因爲它可以提供 65535 色同時顯示且解析度高達 640 × 480 ！

*註二：*對企圖以 Modem 對戰的玩家而言，我們相信 9600 b-ps對各位會更有用。



音樂教室

／胡老師

前言

記得當初魔奇音效卡推出時，便馬上添購了一套，除了沈醉在遊戲優美的樂曲之外，對一些流行歌曲磁片更是不放過，從此沈迷在電腦音樂裡。光聽不過癮，還自己用超級作曲家寫了幾個音符，但總覺得只有主旋律聽起來不過癮，所以特別跑去樂器行買了幾本歌本，嗯！從主旋律、合絃到打擊樂器，應有盡有。好了，選一首最喜歡的歌，開始我的處女作。

勉强回憶著國中時所上的音樂課程，將音符一字不漏的填了上去，不過還是很多專業名詞都看不懂，也不曉得要去那裡問？只好馬馬虎虎的填上去，一首寫完也花了不少的時間，來場試演會，天啊！怎麼會差這麼多！怎可如此就氣餒。

繼續寫了三、四首曲子，雖然樂理知識稍有增進，但還是上不了檯面，灰心之於就此封筆，雖是如此，但對電腦音樂的喜愛更是有增無減，還到 BBS 站上蒐集了一百多首樂曲，但是大部分的樂曲還是在水準之下，聽起來不怎麼過癮。

有鑒於自身慘痛的經驗，也為了服務愛樂者及有心寫曲的人及體諒聽眾，本雜誌特別聘請亞洲唱片做詞作曲家胡福和先生為各位讀者主持一新專欄－－音樂教室，以增進各位寫曲的功力，讓台灣歌曲界多出一批做詞作曲的奇葩（希望各位在有所成就時，加入亞洲唱片）。現在就請各位讀者開始報名（報名費用為一片魔奇音效卡），和我們邁入名作曲家的第一步。

主編　陳道

音樂教室　第一堂



喃聲初試

你的電腦會演奏音樂嗎？你使用的是什麼音源？ MT-32 ？ CM-32 ？ IBM 音樂卡？ SC-55 ？還是魔奇音效卡？如果你連魔奇音效卡都沒有，那你實在是太不上道了，趕快到軟體世界的經銷店買一片吧！

在以下的文章裏，機械碼、程式語言、Buffer 的大小，都不是我們所要研究的重點，坦白說，筆者對以上這些東西一竅不通。我們的重點是：以音樂的角度來研究超級作曲家這個程式如何與魔奇音效卡搭配使用，將你腦中偉大的樂曲寫下來。

魔奇音效卡是由幾顆IC、電阻、電容、音響輸出孔和音量調整鈕所組成的，可是你也別太小看這片卡，它的聲音IC是YAMAHA做的，YAMAHA是製造電子合成器的權威，它所生產的DX-7電子合成器對整個MIDI音樂界是個大福音，如果有人跟你臭屁說他 MIDI 玩得很好但卻沒有碰過YAMAHA DX-7，你可以當場嘲笑他，有事筆者負責。

YAMAHA聲音IC的發聲原理是；用類比（Analoge）的方法去模擬眞實樂器的音色，由於類比技術在1980年就已經發展得很成熟，所以用這個方法所做出來的音色還蠻像的，有關這個原理的詳細說明，如果你還有求知慾的話，請參考音色製造機這個程式的說明書，不過你要有心理準備，學術性的東西很硬，要用力多咬幾下才能消化。

好啦！你開始覺得想睡覺了是不是？不要這麼軟弱！堅強一點嘛！

超級作曲家有 6 個樂器聲部和 5 個鼓組的聲部，也就是說；你可以同時使用 6 個旋律性和 5 個敲擊性的樂器，但是它們都是單音的而不是合絃的，一個樂器一次只能發出一個聲音，你也可以不用敲擊性樂器，這樣你一次可以同時使用 9 個旋律性樂器。

巧婦難為無米之炊？

你覺得以上這兩種組合的樂器都太少是不是？先不要這樣子說，兵在精不在多，寫得好聽的話，兩個聲部就很好聽了啦！如果音樂作得糗糗的，給你一百個聲部也沒有用，你覺得筆者這樣說有道理嗎？你暫且相信我好了，反正你也沒什麼好損失的！

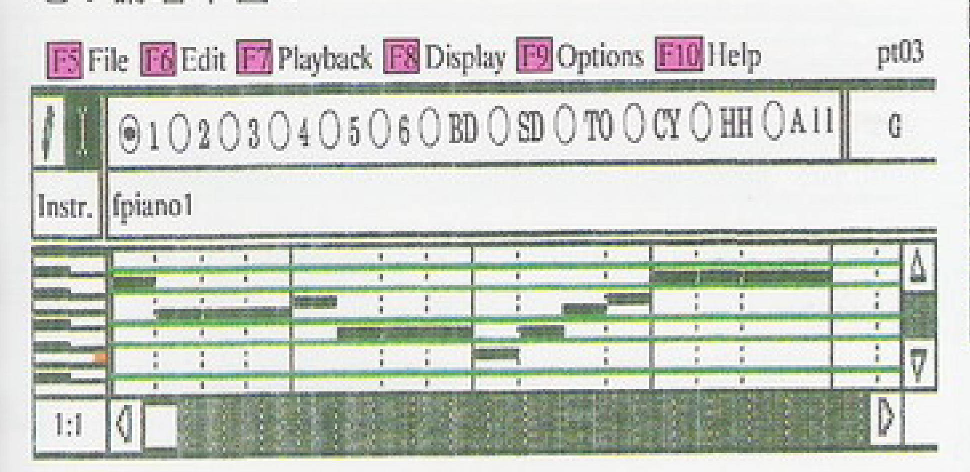
音樂三要素

音樂三要素是指旋律、節奏與和聲。對不起，把你當小學生看，就當做復習一下樂理好了，反正你童年時代的音樂課還不是被用來惡補英文數學（就是因為這樣台灣的音樂才會一直沒有辦法進步），以上這三個音樂要素要搞懂還眞的要有點慧根，各位看官，咱們繼續看下去吧：

旋律－無聲不成歌

旋律就是唱歌嘛！你該不會告訴我你從來沒

有唱過歌吧？好！我知道你已經忘記你的小學校歌怎麼唱了，或者你看電影時也不太想唱國歌，也好，我們不討論這個問題，小蜜蜂你總該會唱吧？請看下圖：

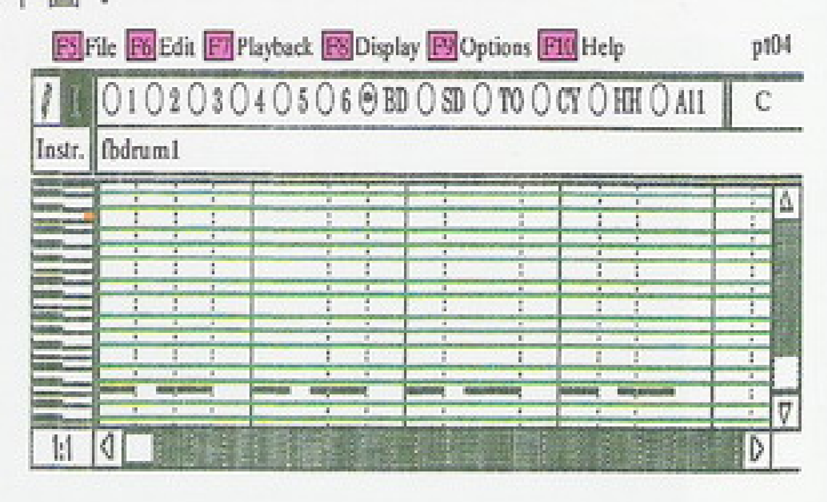


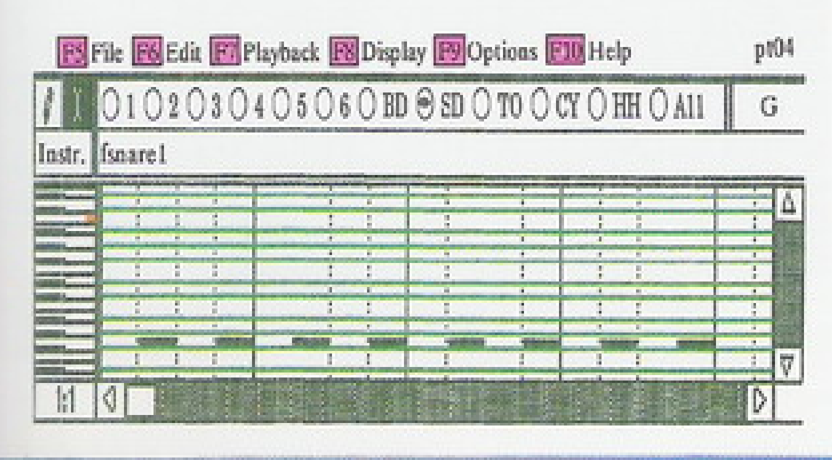
以上是世界名曲小蜜蜂被寫在超級作曲家程式上的片段，爲什麼說它是世界名曲？你說它不是世界名曲嗎？我告訴你，這首歌只用了 5 個音（ Do　Re　Mi　Fa　Sol ），全世界的人都會唱，爲什麼說它是世界名曲？答案是：因爲它簡單。

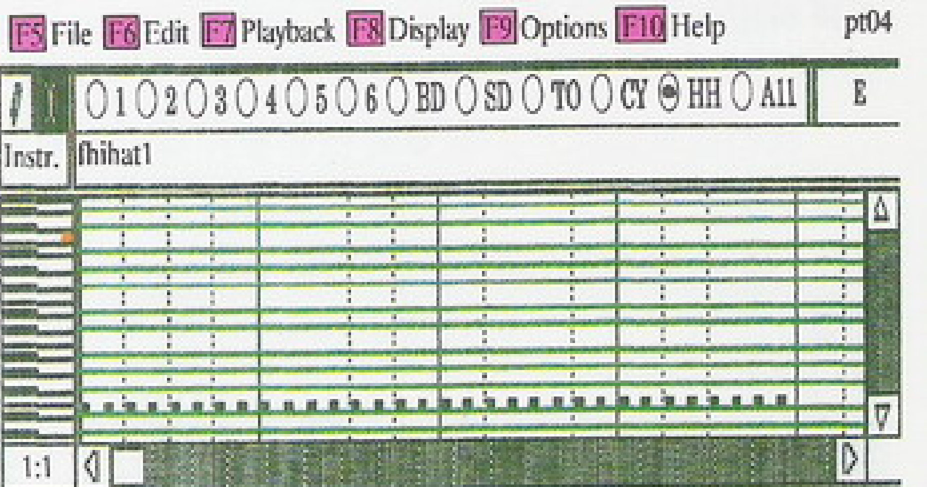
對，簡單！這就是一個成功旋律的首要原則，不要把這件事情想得太難，它沒有那麼複雜，當一個簡單的旋律在你的腦中出現時，不要嘲笑自己，相信我！這個時候你比較接近上帝。

節奏一有動皆是舞

我們再用小蜜蜂作例子，當你把旋律完完成後，你覺得接下來應該做什麼呢？理論上來說，大多數人會覺得這個時候應該來點節奏，旋律如果是音樂的靈魂，那麼節奏應該就是音樂的骨幹，請看下圖：







一個建康的節奏可以使你的曲子變得很有生命，只要你不是屬於那種「帶動唱」類型的人，我的意思是說；你的腦子如果有那種呆板，近乎白癡的「帶動唱」節奏的話，趁早忘了這回事，在你變成白癡之前，你還有機會去寫一些像樣的曲子！

節奏組的 5 樣樂器如何使用，看樣子我們又要回到小學的音樂課程了。OK，我們有大鼓（ B-ass Drum）、小鼓（ Snare ）、Hi　Hat、 TOM　TOM 和 Cymba ，以下是這五種敲擊性樂器的使用說明：

Bass　Drum：翻譯成大鼓，或是低音鼓，它是節奏樂器的地基，在每一小節的重拍（第一拍，有的時候第三拍也算是重拍），它都應該出現，關於鼓的打法以及節奏的各種不同的型態，在一首曲子中扮演什麼樣的角色，我看這個值得我們另外開一個專欄來探討，各位看官如果覺得有這個必要，請直接向這總編大人請命，要不然我會覺得什麼都很重要，拼命寫了一大堆，搞不好老編還會以爲我是要多騙一些稿費才出此下策（這樣不太名譽了）。

Snare ：小鼓，第二、第四拍是它最常出現的位置，這是流行音樂的最大特色，沒有它的話，我看現代流行音樂就不要混了。

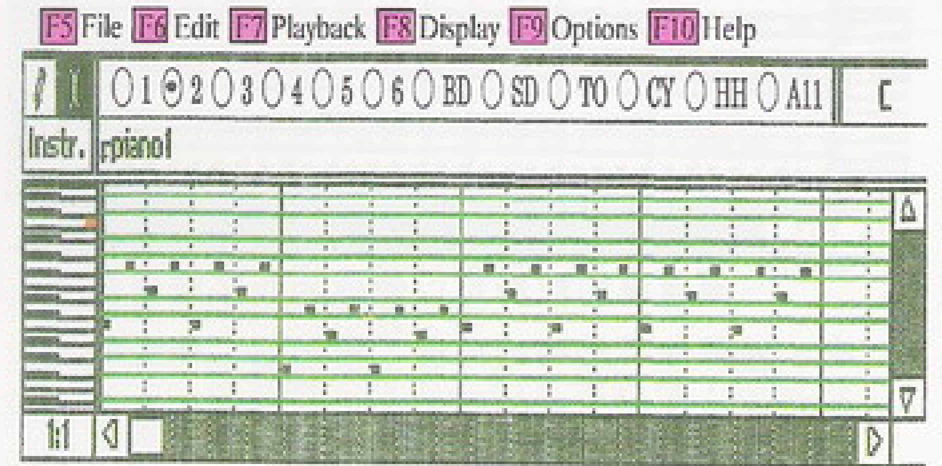
Hi　Hat：Hi　Hat 就是 Hi　Hat ，怎麼翻譯？兩片上下分離的銅片，被鼓棒敲擊之後會發出高頻的金屬聲音，它負責控制節奏樂器的表情，很重要的節奏樂器，不要對它掉以輕心。

TOM　TOM ：一樣，什麼樣的中文譯名會比直接唸爲TOM　TOM 來得好？就因它打出來的聲音就是像「 TOM 」的發音嘛！有人把它譯成低音鼓，我覺得不好，會跟大鼓混淆在一起；它出現的情況是：曲子有段落要過門的地方。

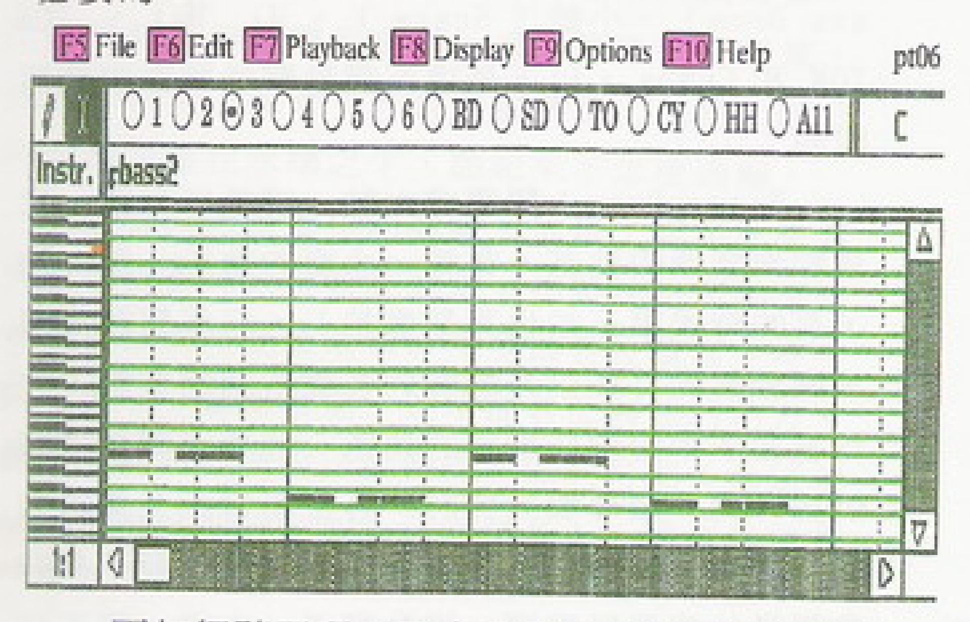
Cymba ：鈸，用來製造更高亢的情緒，最好不要濫用，因爲它很吵。

和聲一不如眾樂樂

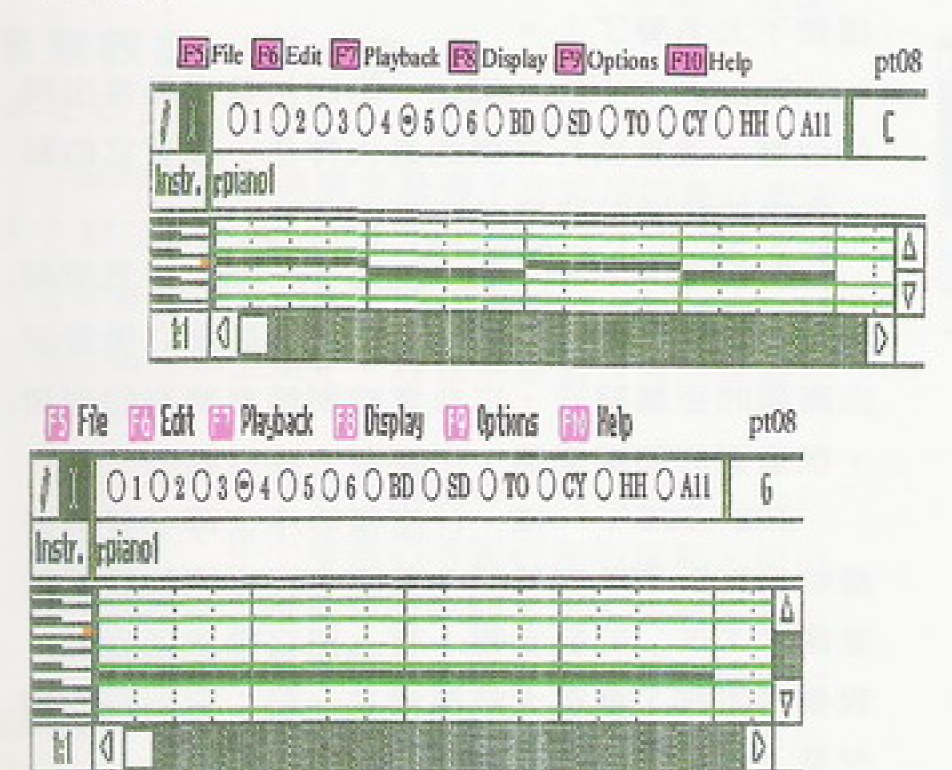
我們先來試試用一個聲部做和聲伴奏，請看下圖：



你覺得這樣的伴奏效果怎麼樣？其實伴奏的意思，顧名思義，就是陪伴演奏嘛！有聽過配角的份量大過於主角的嗎？所以我覺得你不用把一個伴奏聲部搞得太複雜，當然，加個Bass是蠻有必要的：



更加好聽了吧？現在我們再用三個聲部來做個和弦：



F5 File F6 Edit F7 Playback F8 Display F9 Options F10 Help pt08

01 02 03 04 05 ⊙6 BD SD TO CY HH All E

Instr. rpiano1

1:1

你是不是覺得越來越有看頭了？建議你照這個譜例，自己Key In看看。

以上我們說的音樂三要素：旋律、節奏、和聲，把這個基本概念弄懂，大概你就對了一半了，第一次見面，我們不要談太多，下次我們再來談些更深入的層面。

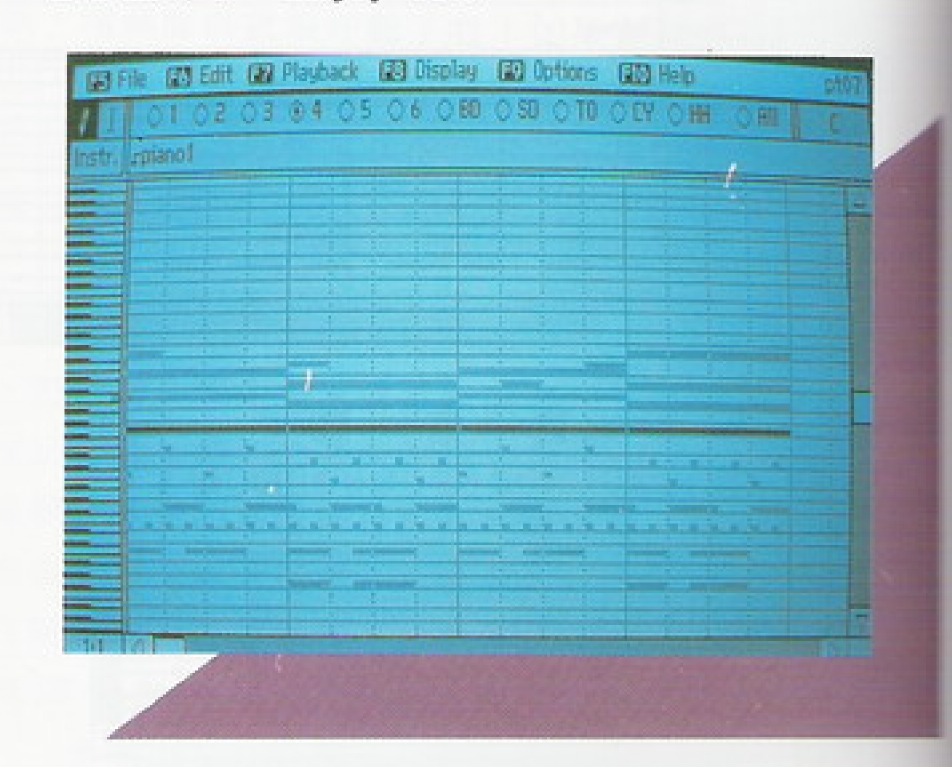
音樂教室，成功！

註：

爲使讀者方便做曲，所以將畫面做了一些改變，現請拿起你的超級做曲家說明書，翻到螢幕解析的地方（P.6），以下的說明都以新版的說明書爲標準，括號內的數字爲說明書上所標的數字：

中央C（Do）的位置以紅色標示（①），音色指示欄（③）內的音色則爲目前使用的音色，目前鉛筆游標所在位置的音名（⑩）的英文字，即爲第一小節第一拍的音名。

各位做曲家請依畫面的音色做曲，爲怕因所有聲道都標出來時，造成畫面太複雜，所以一次只標示一種聲道，請各位依畫面順序依次做曲，做完曲後一演奏，你就會有另一首新版的流行歌曲小蜜蜂了，Enjoy it！



電腦動畫繪圖教室

／林俊宏

自軟體世界推出了這套繪圖軟體後，想要在你的電腦中創造出漂亮的圖畫，再也不是夢想了！在許多GAME的作品之中，你或許已經不知不覺地進入了 Deluxe Paint II Enhanced（以下簡稱 DP II）的藝術天地裡。透過圖形的傳達，即使你未曾使用過 DP II，亦能感受到這份繪圖藝術氣息！

或許此刻你對這套繪圖軟體有點好奇，亦或曾無數次與自己內心交戰，到底該不該買下它？不過有一點是你無需考慮的——上完這一課再行動吧！跟著往後幾期的基礎教學，你將會發現，使用 DP II 並沒有你想像的難嘛！雖然全是英文的訊息、選單，但熟能生巧，更何況天下無難事，只怕有心人。

你須要什麼工具配備

一部任勞任怨的寶貝電腦是必備的，此外你還須要一隻抓得順手的 Mouse 、 3MB 的硬碟空間、640K的記憶體，如果你備齊了這些基本配備，那麼就可立即進入本期的課程了！（請配合 DP II的使用手冊）往後若提到利用高解析度的螢幕格式繪圖時，會再教你如何擴充你的配備，以進入 DP II的最高繪圖境界。

打開你的電腦

你該不會忘了買下這套軟體吧？好吧！我們就當你在經過慎重考慮之下買了 DP II。當你成功的將程式載入硬碟，鍵入DP執行程式後，出現一張螢幕格式的選單（參考手冊第14頁），從單色到 E-VGA1024 × 768 模式共21種。所謂1024× 768 ，指的是你在畫紙上的工作範圍和解析度，如果你是使用基本的硬體配備及配合適當的介面卡，一般從 a 到 o 項皆可選擇，而從 p 項的E-VGA 模式到 v 項，則須要擴充你的配備了，包括一塊有 512K RAM 的 VGA 卡及額外的512K的 EMS 。

而在影像介面卡的選單中選定 o 項（ STB = VGA Extra EM），你則可以在上一螢幕選單中按下空白鍵而進入影像介面卡選單（手冊第15頁），選定了你的介面卡種類後，按Enter鍵回到螢幕格式選單，請選定 f 項（ MCGA 320 × 200 ， 256 colors），再按下Enter，即可進入 DP II 的繪圖基本畫面吧！

進入 DP II的繪圖天地

當你配合你的介面卡及選擇了適當的螢幕格式後，即進入了 DP II的繪圖畫面（手冊第15頁）。排列在最上方的功能選單、右方的工具盒、色彩指示區及調色盤和中央的繪圖區，這些就是 DP II最基本的繪圖格式畫面了！在真正講解之前，先讓我們欣賞幾張動人的作品吧！

從最上方的Pict的功能選單中選擇Load功能，放開滑鼠，便出現了一張載入圖形視窗選單（手冊第16頁），選擇 Artwork 目錄（以滑鼠選擇open或按鍵盤的Enter鍵，進入子目錄），使用滑鼠或以鍵盤的上下鍵移動亮棒，選擇CELTIC.LBM這個檔案，是否右方出現一張小圖片呢？這是方便讓你知道即將開啟的圖形內容，選擇open，即完成載入圖片的動作。如何？螢幕上該有張動人的美麗畫面吧！



請再按下鍵盤的Tab鍵，你將看到美女於熊熊火堆前，而後方正下著雪呢！這正是最基本的動畫原理——色彩循環。別急！在往後的課程中你將會學到。再按下Tab鍵取消色彩循環功能，你已學會如何載入一張圖片了，再練習一次吧！重複剛才所教的，這次選擇NEWTUT.LBM這張圖片，是否出現圖形呢？重複練習幾次，直到熟練。

Deluxe Paint Ⅱ Enhanced



對於 DP Ⅱ所繪出的圖形有些概念了吧！「要畫出這些圖片，想必很難吧！」或許你會這樣問。不錯！假如你還不趕緊加快「練功」，那就更難了！

DP Ⅱ的工具盒及顏色的使用

在介紹工具前，請你回到 DP Ⅱ的原始基本畫面，如何做呢？或許你該借用一些工具。

在工具盒中的右下角，看到了CLR了沒？用滑鼠指向它，按下滑鼠鍵使之反白，不錯吧！清得乾乾淨淨，你已學會第一個工具囉！其它的工具就請你自己動手吧！試試每一項工具有什麼作用。

看到了符號了嗎？就在CLR旁邊嘛！假如你剛剛清除掉了你寶貝的作品，立即選擇，它將還原你上一個動作，在任何時候你都可以應用這個功能，試試隨手畫直線、方形、圓形、曲線、多邊形、噴槍、圖樣工具的使用吧！（手冊第21頁）這些工具都是最基本的繪圖工具，你必須熟練它，現在介紹較特殊的工具：

——潑灑工具：

使用它在一封閉的區域中填滿顏色，如果你所潑灑的區域非一個封閉區域，則你所傾倒的顏色將會「外漏」，直到充滿整個螢幕，若發生這樣的意外，趕快按空間棒或使用 工具還原吧！

——剪貼工具：

這是一個極有用的工具，想對一張或局部的圖形做移動、拷貝，或將它當做畫筆使用，這是一個很方便的工具。

對準欲剪貼的圖形左上方，按住滑鼠左鍵不放，拖曳至圖形的右下方，將圖形整個包圍起來後再放開滑鼠鍵，如何？這個圖形是不是已經成為你的畫筆了？這就是自設筆刷的方法，也是 DP Ⅱ的特色之一，任何形狀之圖形，都可能成為你的畫筆。

——座標工具：

如果你想做出規則的圖案，則可運用此工具，使用滑鼠右鍵即可叫出座標形式選單，根據 X 與 Y 點之間距離的設定或依照你所剪貼出來的筆刷定出距離（手冊35頁），設定後只有在指定的位置上才能畫出圖案。

另一種方式是選定Adjust鈕，此時游標即變成一陣矩陣，按住滑鼠左鍵調整矩陣大小間距後放鬆滑鼠左鍵。亦可直接選擇 From Brush 鈕，由畫筆本身的尺寸來設定距離，而無論使用那一種設定方式，皆能在你指定的範圍之中畫出規則排列的圖形。

——放大鏡：

選擇放大鏡圖案，使之成反白，按住左鍵不放則出現放大倍率，選擇了放大率後鬆開滑鼠鍵，則出現小方框，移到你想放大的地方，再按下左鍵，該地點即被放大了。試試各種放大倍率的效果吧！再次選擇放大鏡圖案即可取消放大。

——移動工具：

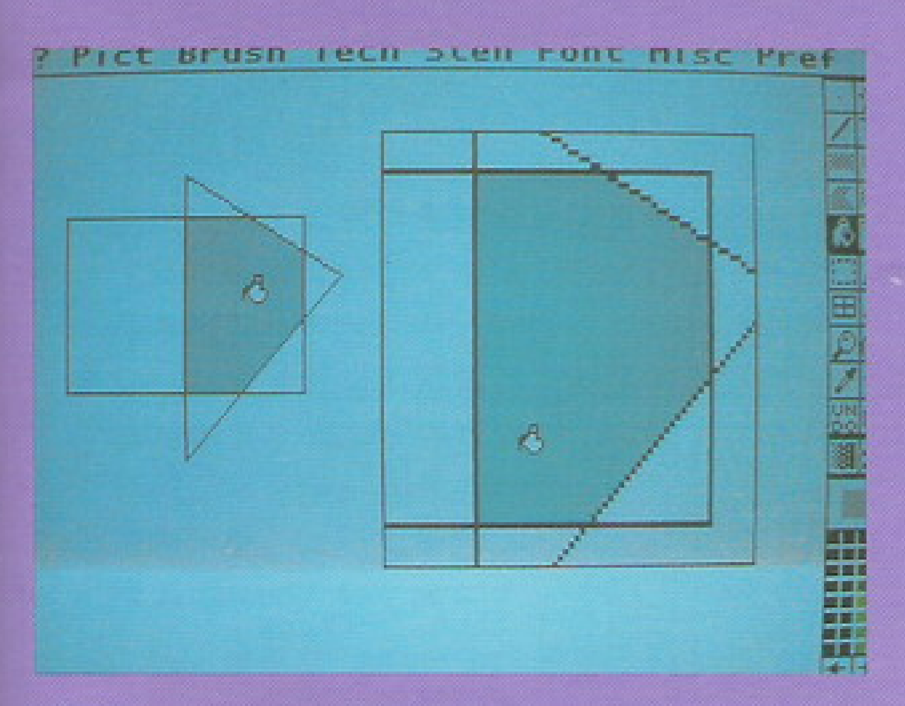
可將整個圖形做上下左右移動，特別在放大模式中特別好用。

——對稱工具：

可配合任何畫圖工具，作對稱的效果畫法表現。指向對稱工具圖案按下滑鼠右鍵，則出現「對稱形式選單」（手冊36頁），設定自己想對稱的數目，或者試試各種方式的畫法。

A——文字：

滑鼠左鍵選定文字工具圖案，再移至繪圖區按下左鍵，即可開始鍵入文字。試試其它的字體吧！以滑鼠右鍵，叫出字型選單（手冊30頁），你可以選擇單色不同的字型，及二種彩色的字型。



滑鼠的使用及調色盤

滑鼠的使用在繪圖當中，是個重要的關鍵，你應該多練習而能適應滑鼠的操作特性。

滑鼠的左鍵代表是OK、確定、執行的意思，而右鍵則代表另外的輔助功能，比如說在工具盒的部份，使用滑鼠右鍵即可叫出這項工具的功能設定選單；而在色彩指示區，左鍵表示使用前景顏色作畫，而右鍵表示使用背景色作畫，如果你將背景色設爲畫紙顏色相同，那麼使用右鍵作畫即可當作橡皮擦功能使用了。

而滑鼠中鍵，在 DP II是無作用的，這樣的關係只有自己多作嚐試、多練習，才能眞正領會其中的奥妙了。（手冊74頁）

調色盤，如果你在螢幕格式選單中選擇16色模式，那麼在這視窗中便顯示16種原色了。爲何稱16種原色呢？假如你使用16色模式而指向調色盤其中一種色彩而久久不放的話，即會出現另16色的「混色」顏色，懂了吧！

如果你正使用 256 色模式，在調色盤中指著一顏色不放，則出現整個大調色盤，不要放鬆滑鼠，將游標拖曳到大調色盤中選定顏色後放開滑鼠鍵，注意！色彩指示區中的前景色改變了嗎！要改變背景色的方法亦相同，只是要使用滑鼠右鍵罷了。往後會教你如何來設定調色盤、改變這些顏色及漸層的製作。

存起你的作品

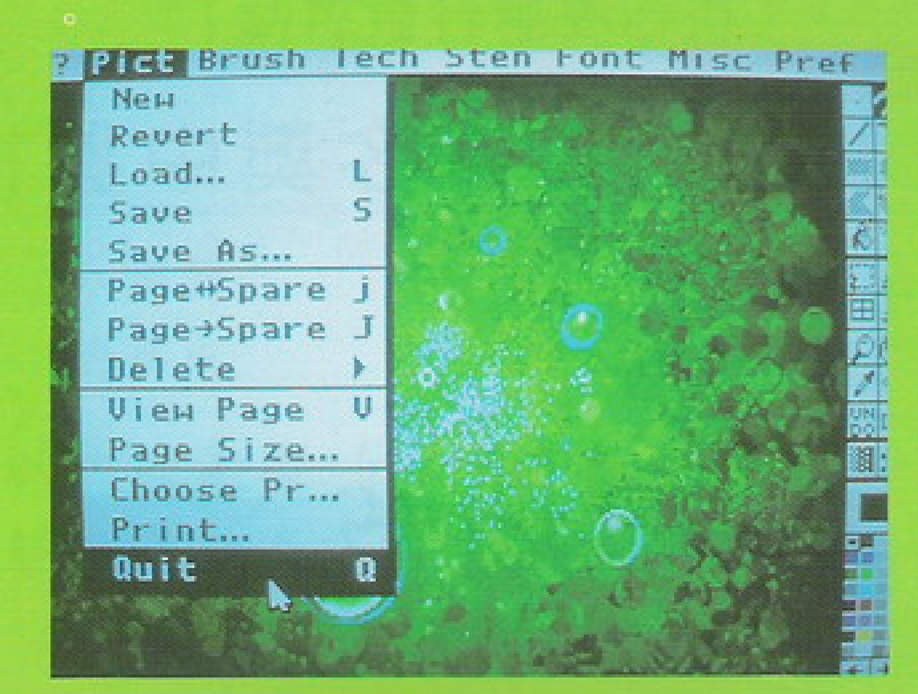
當你完成那張「驚人之作」自己是否滿意呢？別擔心！通常第一張圖畫都是最值得紀念的，好好的存起它吧！

存圖的動作相當重要，當你好不容易做出了滿意的作品，這時卻突然的停電（太倒楣了吧！）或者電腦又當了，而你又忘了先存檔起來……這時唯一能挽救的方法便是——重畫！哈！不划算吧？所以確實地做好存圖的工作是極重要的。現在就讓我們看看如何將一張圖片存檔。從pict功能選單中選擇 Save　As，這是這一張圖片做第一次存檔，在選擇 Ssve　As後出現「存檔視窗選單」，選好磁碟機及打開存檔的路徑目錄（這 4 個目錄皆可存放圖形，選定後按open打開），在右上方方格內鍵入檔名後再選定Save鈕，即完成存檔工作；假如這張圖已經儲存過了，便可選擇Save這項而直接以上一次的檔名設定存檔。多練習幾次吧！

結束 DP Ⅱ

本期的課程，足夠讓你利用一些基礎性的功能和工具創造出一些圖形了！記得多多練習，但也別忘了休息！最後別忘了最重要的事，結束前對需存檔的圖片，確實做好存入的工作之後，再選定pict功能選單的最後一項Quit，結束 DP II系統而回到 DOS 作業上。

在往後的課程裡，你將學到更多的擴充工具輔助、圖形的編輯、筆刷的特殊效果處理、利用3D作畫和更多的特殊功能……，使你能充分利用DP　II的功能，而更有效率的完成你的繪圖工作。



Hi ! BBS

I am Richard Nie ，軟體世界BBS站 SYSOP。近日由於軟體世界網的大力擴充，已由最早的三個創始站擴大爲目前的三十站，目前我正積極的在各地尋求轉信站。近日台南地區將新增一友站，屆時台南地區的朋友就不必再撥長途電話了！另外在軟體世界雜誌第35期所刊登過之BBS站通訊網，在此不再複述，有需要者請自行參閱雜誌。BYE！

北基網

站號	站名	電話	開放時間	速率	站長
9:100/0	軟體世界台北站	002-788-9184	24HRs	2400	Iven Guo
9:100/6	1984 BBS	002-799-8593	10:00-20:00	14400	Dick Lee
9:100/8	鹿鼎記	002-977-1578	24HRs	2400	Hung-yu Chen
9:100/11	城堡資訊站	測 試 中	18:00-06:00	2400	Thu Yzz
9:100/12	金甲部隊資訊交流站	002-456-6586	24HRs	9600	H.c. Wey
9:100/15	隨緣工作坊	002-253-8319	16:00-07:00	2400	Suang-yet Chuang
9:100/16	頹廢王國	002-622-0474	24HRs	14400	Shen Te-Cheng
9:100/17	朋友俱樂部	039-281563	24HRs	2400	Yu Hwang
9:100/18	天花亂墜資訊交流站	002-943-3760	23:00-06:00	2400	Jackie Yang
9:100/20	舊情綿綿	002-823-9958	23:00-07:00	2400	Eric Wang
9:100/21	遊戲人生坊資訊交流站	02-940-1893	18:00-06:00	2400	Liu Willy
9:100/22	歲月孤獨人資訊站	002-906-8753	20:00-06:00	2400	Loouck Lin
9:100/25	邱比特電傳資訊中心	002-586-3111	24 HRs	14400	Jhu Her

桃竹苗網

站號	站名	電話	開放時間	速率	站長
9:200/6	網路之星	003-379-2286	24hr	2400	
		003-379-2291	24hr	2400	
		003-379-2292	24hr	2400	
		003-379-2293	24hr	2400	
		003-379-2294	24hr (VIP)	14400	
		003-379-2295	24hr	2400	
9:200/8	聯考小子	003-350-3678	22:00-12:00	14400	Ming-Ch Leu
9:200/9	天堂鳥資訊交流站	003-334-4603	22:00-09:00	14400	Jenton Lu
9:200/10	快樂天堂	003-361-3879	24hrs	2400	Rong-Wei Chen
9:200/11	泡泡龍視訊站	003-355-8768	24hrs	14400	Yuanfong Lin
9:200/12	七龍珠資訊站	003-326-0035	24hrs	2400	Huang Jeff
9:200/13	模型屋資訊站	003-337-0676	24hrs	2400	Tasuka Amano
9:200/14	萬能工專師生交流站	暫不對外開放	24hrs	9600	
9:200/15	消滅者資訊計劃站	003-463-6222	24hrs	2400	James Pan
9:200/16	夢幻神龍資訊站	002-XXX-XXXX	私人站	2400	Lo-David

台中網

站號	站名	電話	開放時間	速率	站長
9:400/0	FEELING BBS	004-588-3079		2400	Chi-Way Lin
9:400/3	福爾摩莎休閒坊	004-335-3889		2400	Matisse_T.

高屏網

站號	站名	電話	開放時間	速率	站長
9:600/0	軟體世界高雄站	007-384-8901	24hr	2400	Richard Nie



聯絡網



一、下列專欄開放，歡迎各位發燒友提筆相贊

◉遊戲攻略：軟體世界遊戲之簡易攻略或攻略心得（限貴族版 220 號，珍藏版60號以後），撰稿前請先詢問。

◉GAME林秘笈：軟體世界遊戲之初期冒險、心得篇及新手上機篇（限貴族版 220 號，珍藏版60號以後），撰稿前請先詢問。

◉百戰天龍：（限貴族版 220 號，珍藏版 60 號以後）

(1) 遊戲程式修改篇（含無敵版）。

(2) 遊戲資料檔剖析。

(3) 攻略小祕技。

◉紙上談兵：各類軍事遊戲（戰略、模擬）中精彩戰役的回顧或檢討。必須附圖解說該戰役的始末，包括雙方軍力佈置和攻防路線（限貴族版 200 號，珍藏版40號以後），撰稿前請先詢問。

◉補習街：為各類遊戲初級玩家補習，撰稿前請先詢問。

◉電玩短路：關於 PC GAME的趣味漫畫（請註明眞實姓名）。

◉不吐不快：關於 PC GAME的趣聞、苦水或想發洩的事，文稿內容請參閱本期不吐不快專欄。字數 500 字以內（請註明眞實姓名）。

◉硬體世界：關於電腦硬體方面之應用，如記憶體、螢幕、硬碟、……等等，撰稿前請先詢問（請註明眞實姓名）。

二、投稿須知

◉務必註明眞實姓名與住址，以免作品刊登後收不到稿費！

◉為了登錄作業方便，請於初次投稿時附上身份證影印本。

◉需退稿者請同時附上足額郵票，否則恕不退稿。

◉文章請用 600 字稿紙橫寫，字體務必工整；以電腦報表列印亦可，但請隔行列印；如是電腦打字，亦可將檔案寄來，稿費另計；若磁片要退回，請附足額回郵，否則恕不退回。

◉所附圖表必須清晰、完整，以鉛筆標記。手繪者請用細黑色簽字筆；印表機輸出者，墨色要濃。地圖請畫在方格紙上。

◉請勿拍攝照片，但歡迎將遊戲進度磁片隨同攻略寄來。

◉程式稿：

(1) 請附磁片，以便檢驗。

(2) 請註明所用語言及編譯（或解譯、組譯）程式版本。

(3) 原始程式每行請勿超過 60 個英文字長。

(4) 必須同意本公司將程式收錄在遊戲磁片中。

◉漫畫稿：

(1) 請用針筆或黑色細簽字筆在白紙上繪圖，並加框。

(2) 線條力求簡明、清晰。

(3) 附上文字解說（以鉛筆書寫）。

◉單幅漫畫稿規格：

(1) 橫式一寬 9 公分，高 7 公分。

(2) 直式一寬 7 公分，高 9 公分。

◉有任何撰寫計劃可先來信詢問（請附回郵）。

◉本刊對採用的稿件有刪改權。

◉作品經發表後，版權歸本刊所有。

◉為免郵寄失誤，請自行影印留底。

◉稿費：每千字 450 元起，程式、圖表另計；漫畫每幅 300 元起。

◎來稿請寄到：高雄市郵政28之34號信箱。

徵求下列文章：
納粹飛行秘史心得

第36期遊戲拼盤中獎名單

蘇鳳珠	張家祥	張富傑	江國賢	林榮彬	李仲勝
徐秀慧	郭憲峰	徐世鴻	俞瑞成		

以上中獎人各得價值 350 元以內之遊戲（不限套數，但不可超過 350 元），請中獎人靜候通知。

第37期猜猜我是誰解答

Hello！

第37期的猜猜我是誰不曉得各位讀者是否已猜出裡面各個遊戲的廬山眞面目了？常玩遊戲的讀者及常看雜誌的讀者是否覺得似乎簡單了些？沒關係，這次我們將考驗您的象棋功力，第97頁的**閒閒傷腦筋一角色大錯亂**正等著您來將軍哦！





遊戲說明書特約作家

熟悉 PC GAME、自認功力不錯、能長期配合、文筆通順、英文程度中上，擅長戰略、角色扮演、模擬類遊戲者尤佳。

＊成爲特約作家後享有的權利＊

享有取得新 GAME 之第一手完整資料、在聘期內可免費獲得遊戲及軟體世界雜誌，稿費多多。

您心動了嗎？那就請馬上行動，請趕快將您的履歷表、自傳（或玩 GAME 歷程甘苦談） 寄至 高雄市郵政 28-34 號信箱 開發課收

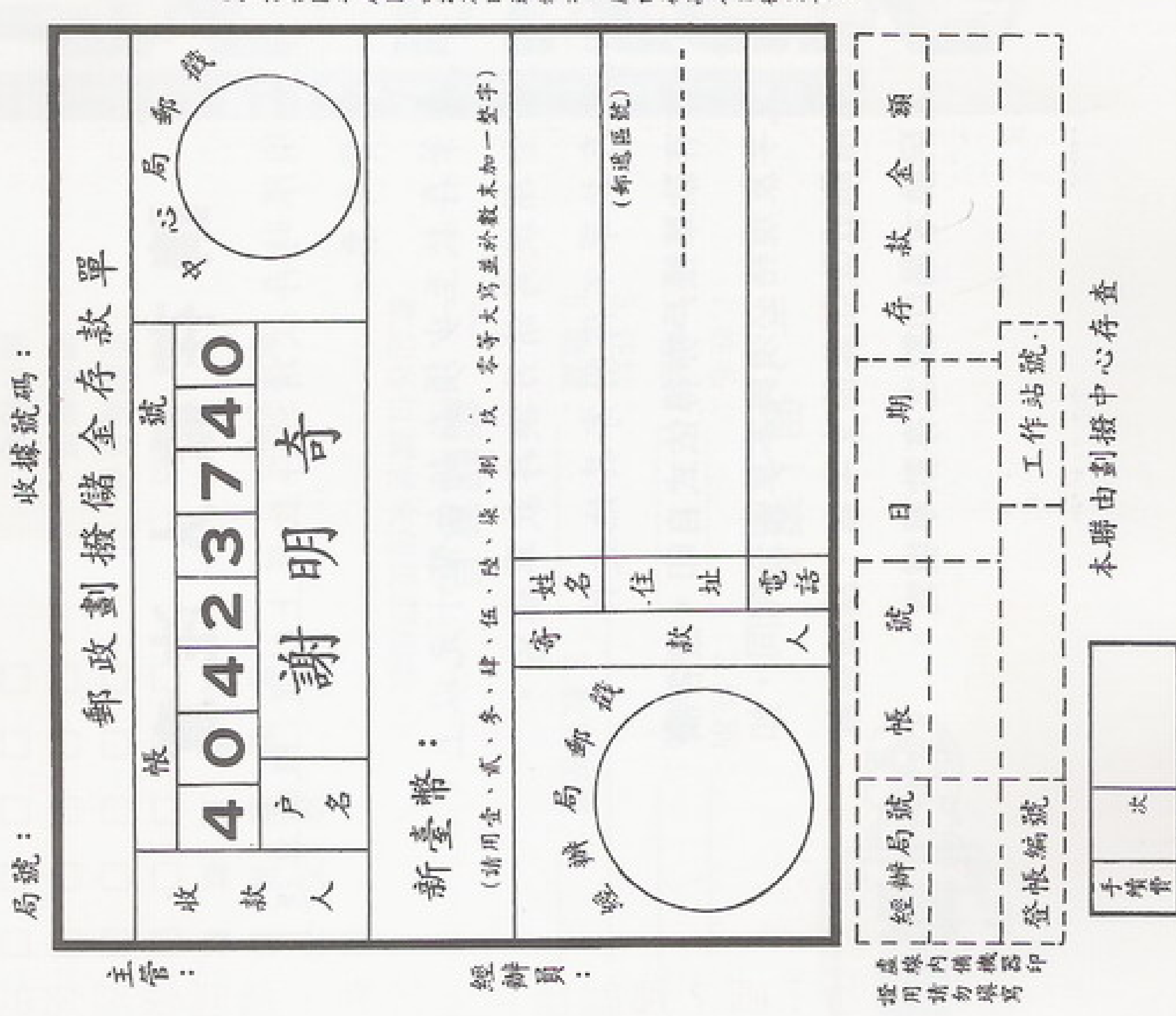


銷售排行榜

38期名次	37期名次	遊戲名稱	類別	38期名次	37期名次	遊戲名稱	類別	38期名次	37期名次	遊戲名稱	類別
1	2	魔法門 III	角色扮演	11	9	決戰中國象棋	智育	21	OLD	水管狂想曲	智育
2	3	三國演義	戰略	12	NEW	空中英雄	模擬	22	OLD	終極戰士 II	動作
3	1	聖域傳說	角色扮演	13	OLD	模擬城市	模擬	23	23	水果盤	博奕
4	5	呑食天地	角色扮演	14	OLD	迷宮動動腦	智育	24	OLD	蓋世龍王	戰略
5	6	麻雀學園	博奕	15	13	銀河飛將 II	動作模擬	25	OLD	方塊 ABC	智育
6	4	無敵飛狼2000	模擬	16	18	小鬼當家	動作	26	28	空戰奇兵	動作
7	7	楚漢之爭	戰略	17	OLD	武道館	動作	27	OLD	風神傳承	動作
8	NEW	天生好手 II	運動	18	25	飛.狼突擊隊	動作戰略	28	19	撲克萬花筒	智育
9	11	決戰俄羅斯	動作	19	OLD	雪山競技	運動	29	OLD	俄羅斯方塊 II	動作
10	8	F-117A夜鷹戰機	模擬	20	17	圍棋	智育	30	27	核戰狂人夢	智育



過期雜誌要目



局號：
收據號碼：

郵政劃撥儲金存款單

收款人 帳號 40423740
戶名 謝明奇

新臺幣：
(請用壹、貳、參、肆、伍、陸、柒、捌、玖、零等大寫並於數末加一整字)

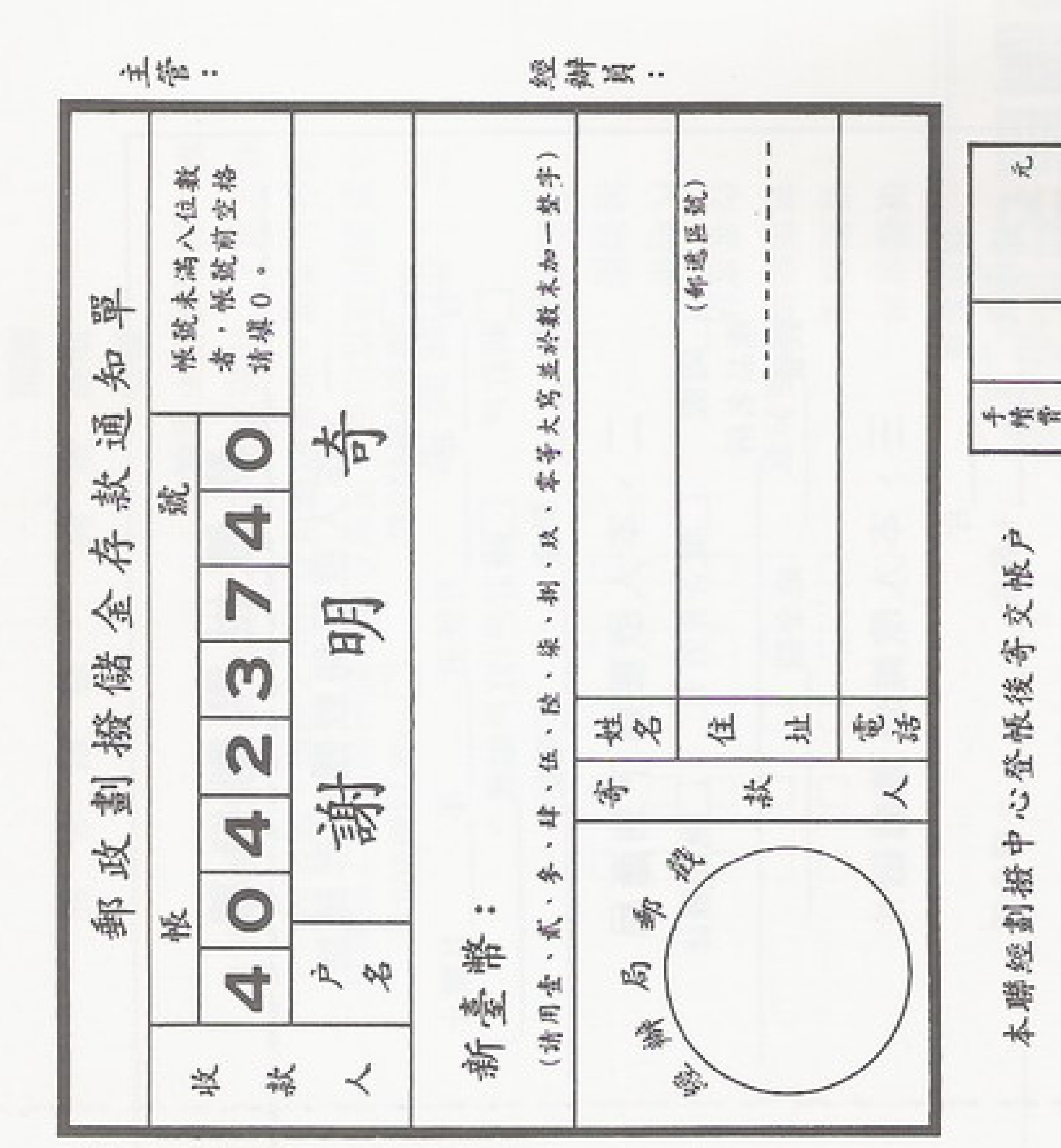
寄款人 姓名
住址
電話
(郵遞區號)

經辦局收款戳

主管：
經辦員：

經辦局號 帳號 日期 存款金額
登帳編號 工作站號

本聯由劃撥中心存查



郵政劃撥儲金存款通知單

收款人 帳號 40423740
帳號未滿八位數者，帳號前空格請填0。
戶名 謝明奇

新臺幣：
(請用壹、貳、參、肆、伍、陸、柒、捌、玖、零等大寫並於數末加一整字)

寄款人 姓名
住址
電話
(郵遞區號)

經辦局收款戳

主管：
經辦員：

千 佰 拾 元

本聯經劃撥中心登帳後寄交帳戶

◎存款後由郵局掣給正式收據為憑，本單不作收據用。
◎帳戶本人存款此聯不必填寫，但請勿撕開。



第32期

請存款人注意

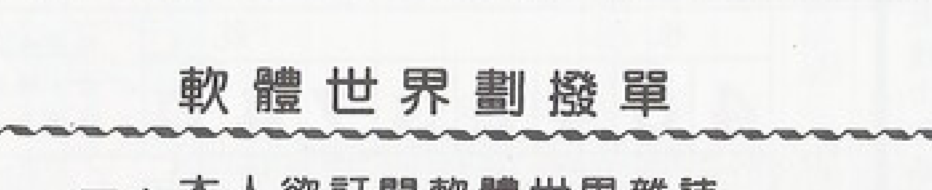
一、如須限時存款請於存款單上貼足「限時專送」資費郵票。

二、每筆存款至少須在新台幣十元以上。

三、倘金額誤寫請另換存款單塡寫。

四、本存款單不得附寄其他文件。

五、本存款單帳戶亦得依式自印，但各欄文字及規格必須與本單完全相同，如有增刪或改印其他文字者，應請存款人另換本局印製之存款單塡寫。



軟體世界劃撥單

一、本人欲訂閱軟體世界雜誌

□半年6期430元　□一年12期860元

自＿＿年＿＿月號至＿＿年＿＿月號止

□新訂戶　□續訂戶（訂戶編號＿＿＿＿）

年齡＿＿　職業＿＿　電話＿＿＿＿

二、本人欲郵購下列產品

□遊戲　□魔奇音效卡　□過期雜誌

產品名稱＿＿＿＿＿＿

數量＿＿　總金額＿＿＿＿

三、本人欲維修遊戲磁片

維修數量＿＿片

維修費＿＿＿＋郵資＿＿＿＝總金額＿＿＿＿

此欄係寄款人與帳戶通訊之用，惟所作附言應以關於該次劃撥事項爲限。

否則應請換單另塡。



25年前，聯邦星艦「企業號」首度升空
勇敢地航向人類前所未至的宇宙洪荒

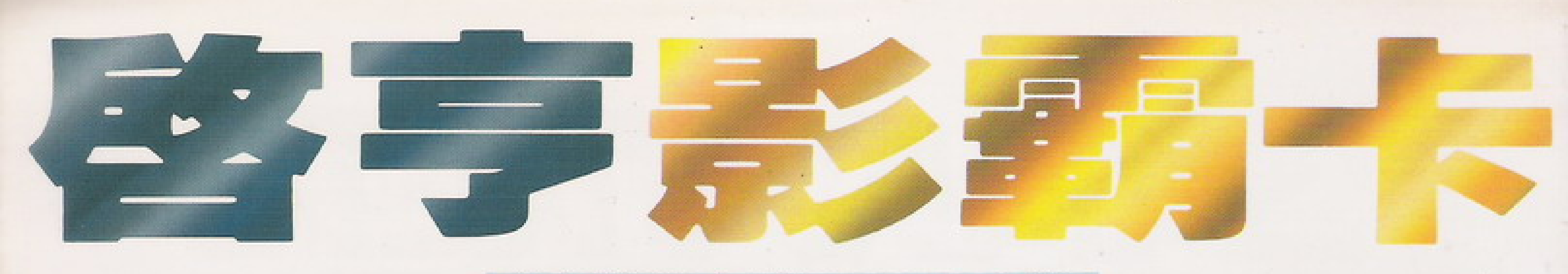
橫越了1／4個世紀
這段扣人心弦的太空巡航
將以更新、更先進的手法再度呈現

敬請注意推出日期……………

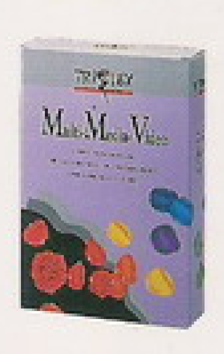
英勇的寇克船長　　尖耳朵的大副史波克
宇宙的奧秘　　將在您的ＰＣ上解開！

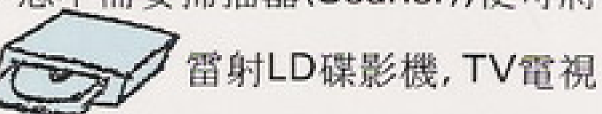


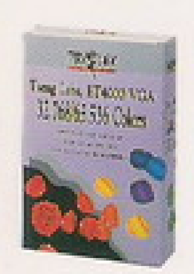
全部第一代企業號船員將伴你探索浩瀚銀河



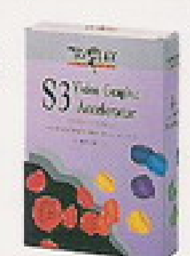
玫瑰物語的多媒體(Multi Media)篇



宮澤理惠的DEMO？沒啥子了不起!因為從現在開始，您不需要掃描器(Scaner),便可將來自  錄影機(VCR)，V8攝影機， 雷射LD碟影機，TV電視(NTSC美規及PAL歐規)..等上喜愛的影隨心所欲的補捉並做編輯，儲存,展示,廣告設計..等數不清的範圍，她可支援BMP,MMP,TARGA,TIFF,PCX,CUT...等的檔案格式;更可使視訊影像任意以視窗模式顯示在您的彩色顯示器上，一邊執行程式，一邊觀賞電視，真正使您的PC成為一台多功多媒體電腦(Multi Media PC).



曾氏ET4000之最新版本---
啟亨曾氏ET4000 VGA卡(超級豪華版)目前市場上唯一可產生XGA模式(擴充性)的VGA顯示卡.
解析度800X600時可達65,536種顏色(XGA)，1280X1024時可達16種顏色.



目前唯一具有繪圖渦輪及Windows加速器的---
啟亨S3 86C911繪圖渦輪引擎(倚天彩宏五號亦採用此晶片),其速度比一般VGA卡快10倍，比曾氏ET4000快4倍，更比IBM之XGA快 40%．
具有指令自動排序架構，使顯示卡與CPU有平行處理之多工能力及完整之Bitblt功能.
在CAD/CAM系統上與專業繪圖卡同級，但價格卻為其1/4以下，是所有CAD/CAM及Windows視窗軟體使用者必備的第二片VGA顯示卡.

啓亨股份有限公司
台北市羅斯福路35巷13號
啄木鳥服務專線：(02) 321-2562
經銷商諮詢專線：(02) 396-2193 (02) 322-4020.(02) 341-5251

台北
永崴 393-9376 永業 712-5486 知訊 356-9696
華崴 735-6876 正揚 397-1461 良興 394-9460
大傑 393-0416 茂斯 393-2717 奔騰 396-5359
智昇 934-2910 萬國 381-8550 天利 311-9314
艾捷 396-5165 林格 361-5801 強越 920-5770
擴翌 331-2259 立琴 382-1078 捷宇 383-2673

土城
志軒 265-7302
基隆
福元 428-5849
達瑩 420-1751
淡水
訊昌 621-7191

中壢
頂尖 462-9379
南投
艾佳 357-740
新竹
都來福 265-481
雷天 246-001

旭佳 312-277
志友 266-260
台中
花旗 223-4226
僑品 220-8720
德寶 227-6958
華崴 322-5762

嘉義
愛因斯坦 223-1322
台南
賀凰 235-9081
階進 282-0888
群翰 220-6156
船富 224-1795

高雄
華崴 336-8956
階前 783-6010
林記 251-1963
大綜 713-3466
時誠 251-1333

花蓮
茂盛 340-790